ISSN 0104-1630
3451/1
00148
9 770104 163000
Edição Nº 148
Fevereiro de 2000
R$ 3,80
Abril 50 anos

Nesta edição

GAMES

DREAMCAST

NINTENDO 64

PLAYSTATION

PC

DICAS

N Nintendo 64
P Playstation
D Dreamcast
W PC

Capa ilustração Alexandre Jubran

DESTAQUES

Fundador:
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações: Gilberto Fischel

Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Diretor de Planejamento e Controle: Celso Tomanik
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Diretor Editorial Adjunto: Ricardo A. Setti
Diretor de Publicidade: Nicolino Spina

Diretor Superintendente: Andrés Bruzzone

REDAÇÃO
Redator-chefe: Edson Rossi
Editora: Mônica Pina
Subeditor: Renato Viliegas
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Diagramador: Fábio Munhoz Figueiredo
Analista de jogos: Ronny Marinoto
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboraram nesta edição: Antonio Saraiva, Humberto Martinez, Marcos Costa, Rodrigo Fonseca, Ronaldo Testa, V. Schultz (jogos); Ciete Silvério (fotos); Cacau Labate (diagramação)

APOIO EDITORIAL
Depto.de Documentação: Susana Camargo
Abril Press: José Carlos Augusto
Nova York: Grace de Souza
Paris: Pedro de Souza
Rio de Janeiro: Debora Chaves

COMERCIAL
Gerente de Produto: Cláudio Pucci
Gerente de Produção e Prepress : Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Ariane T. Malta

PUBLICIDADE
Diretor: Mariane Ortiz
Executivas de Contas: Letícia di Lallo, Sandra Mara Moskovich, Susana Vieira Silva
Coordenadora: Juliana de Moura

ADMINISTRAÇÃO E ASSINATURA
Gerente: Eliseu Urban

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

PRESIDÊNCIA: Roberto Civita, Presidente e Editor, José Augusto Pinto Moreira e Thomaz Souto Corrêa, Vice-Presidentes Executivos. **VICE-PRESIDENTES:** Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald.

Mande seu recado

Suas sugestões, comentários e críticas são importantes para aprimorarmos cada vez mais a sua Ação Games. Coloque sempre na mensagem o seu nome completo, data de nascimento, endereço com CEP e telefone.

Atendimento ao leitor

As principais dúvidas dos leitores são selecionadas e respondidas na própria revista, na seção Leitores em Ação. A revista não fornece informações sobre futuros lançamentos, dicas, golpes de jogos de luta, estratégias completas ou de pontos específicos de jogos.

Ação Games

Av. Nações Unidas, 7.221, São Paulo, SP, CEP 05425-902
Fax (0XX11)3037-4123
Caixa Postal 3042 - CEP 06220-990
E-mail • agames@abril.com.br

Atendimento ao assinante

Pedidos de assinatura, mudanças de endereço, reclamações sobre atrasos de entrega.
Favor informar sempre o código de assinante, nome e endereços completos.
Em São Paulo, fone 3990-2112
Nas demais localidades fone (0800) 55-2112

Edições anteriores

Você pode encomendar até as seis últimas edições lançadas, inclusive as especiais, pelos seus preços atuais de banca, mediante disponibilidade de estoque. Peça ao seu jornaleiro, à distribuidora de sua cidade ou à Editora Abril.

Caixa Postal 14.151
CEP 02799-970
São Paulo - SP
E-mail • abril.na@abril.com
Internet • http://www.dinap.com.br
Fax.: (0XX11) 3990-2233
Tel.: (0XX11) 3990-2200

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (011) 3037-2000, fax (011) 3037-4961
Publicidade: tel. (011) 3037-4074, fax (011) 3037-4427, site:www.publiabril.com.br

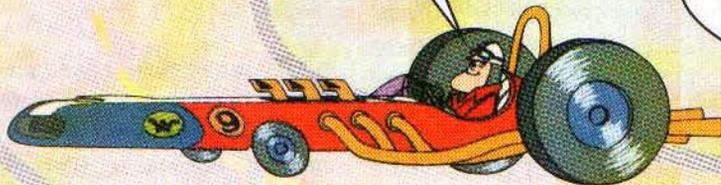
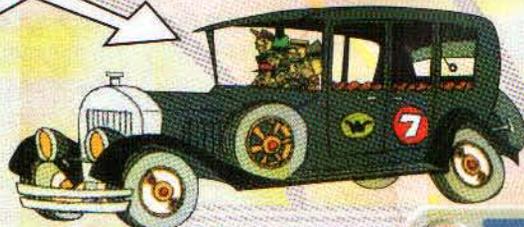
Escritórios no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (031) 282-0630, fax: (031) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (047) 329-3820, telefax: (047) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (061) 315-7554, fax: (061) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26.º and., conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, tel.: (019) 233-7175, telefax: (019) 232-7975
Curitiba: av. Cândido de Abreu, 651, 12.º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (041) 352-2426, fax: (041) 252-7110
Florianópolis: av. Osmar Cunha, 251, 5º and., sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gorgônio, tel.: (048) 222-4709, telefax: (048) 224-6228
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, telefax: (085) 264-3939
Goiânia: r. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (062) 241-3756, fax: (062) 281-6148
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, telefax: (043) 321-4885/325-9649
Porto Alegre: r. Antenor Lemos, 57, 8.º and., sl. 802, Menino Deus, CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15.º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Perucci, tel: (081) 424-3333, fax: 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (016) 635-9630, fax: (016) 635-9233
Rio de Janeiro: Praia de Botafogo, 501, 1º and., Bl B - Botafogo, CEP 22250-040, tel.: (021) 546-8226, fax: (021) 546-8130
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (071) 341-4992, fax: (071) 341-1765
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4.º and., sl. 401 Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, Susana Duarte, tel.: (027) 325-3329, fax: (027) 325-9487
Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. – Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição Nº 148. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (011) 3990- 2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade de estoque):Central de Atendimento, de 2ª à 6ª, das 8h às 22h, tel.: (011) 3990-2200, fax: (011) 3990-2233, pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br ou peça para Abril S.A. - Caixa Postal 14.151, CEP 02799-970, São Paulo - SP. O pagamento deverá ser efetuado através de depósito em conta corrente ou com os cartões de crédito Visa, Mastercard, Diners, American Express e Solo ao preço da última edição em banca mais despesas operacionais. Solicite também através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca.

ANER

Central de Atendimento ao Assinante:
Grande São Paulo: 3990-2112
Demais localidades: 0800-55-2112

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

Voando baixo
Corremos como malucos e deixamos esta edição mais um show de bola. Ou melhor, show de pilotagem. O Ronaldo Freeze Testa, espertíssimo colaborador da Ação Games, te dá a ficha pra você voar baixo nas pistas de Gran Turismo 2. Não sobrou pra mais ninguém. E por falar nisso, cadê a Ferrari do Rubinho Barrichello? Acho que ficou lá atrás. Forte abraço,
Edson
Oi galera!
Já temos as licenças de Gran Turismo 2 (veja como conseguir as suas nesta edição) e, claro, vamos ganhar esta corrida também (principalmente com vocês na torcida!). Detonem as novidades desta Ação Games. Nos encontramos no pódio!
Mônica
Queridos Leitores
Quase enlouqueci com o monte de cartas que vocês mandaram elegendo os melhores do ano. O resultado vocês conferem nesta edição, que preparamos com muito carinho para vocês. Beijinhos,
Érica
Fala aí galera...
Fiquem de olho nos lançamentos de Dreamcast: o clima tá esquentando. Resident Evil: Code Veronica apavora e Test Drive 6 coloca você dentro do carro em pistas alucinantes. No Play, Gran Turismo 2 arrebenta e nós damos para vocês o serviço completo. Esperamos continuar agradando a todos. Até a próxima Ação Games. E tirem essas garotas da frente, pois já tô garantido no pódio.
Ronny
Faaaaaala moçadinha!!
Ação Games nova na área, derrubou é pênalti! E por falar em pênalti, este mês eu fui conferir Virtua Striker 2, o primeiro futebol a chegar ao Dreamcast. Dei também um pulinho até o Rio de Janeiro, para fazer um test-drive bem legal com alguns leitores cariocas. Agora, com licença que eu tenho de acelerar mais essa minha caranga para poder vencer nas pistas de Gran Turismo 2. Sai da frente, pessoal!!! Valeu!
Renato
Caros Leitores...
Gran Turismo 2 de arrepiar, Tomb Raider 4, como sempre, atirando para todos os lados. Aproveite este resto de férias com muita pipoca e várias horas no videogame.
Ailton
Saca só... (de novo)
Gran Turismo 2 detonou nesta edição, junto com Tomb Raider 4. Todo mundo aqui jogou e arrepiou nas pistas. Se bem que... eu prefiro as curvas da estrada de Santos. Agora eu vou pisar fundo que a "Gang da Batida" está na minha cola!
Fábio
Colaboradores

Recordes

Olá galera da Ação Games. Meu nome é Alexandre, mas o pessoal me chama de Maníaco. Meus amigos e eu queremos saber se dá para vocês publicarem os recordes de jogos da galera. Acho uma boa idéia. Valeu, tchau!

Alexandre Lopes
Joinville (SC)

Segura aí que a gente vai pensar no seu pedido. Pra começar, que tal você mandar a prova de seu recorde para gente?

Cleiton Rodrigues da Silva, de Itaquaquecetuba (SP), caprichou no uso de lápis neste trio, que ele apelidou de Sonix

Feliz 2000

Desejo à toda equipe de Ação Games um ano cheio de vitoriosos acontecimentos.

Márcio Ferreira Rosa
Rio de Janeiro (RJ)

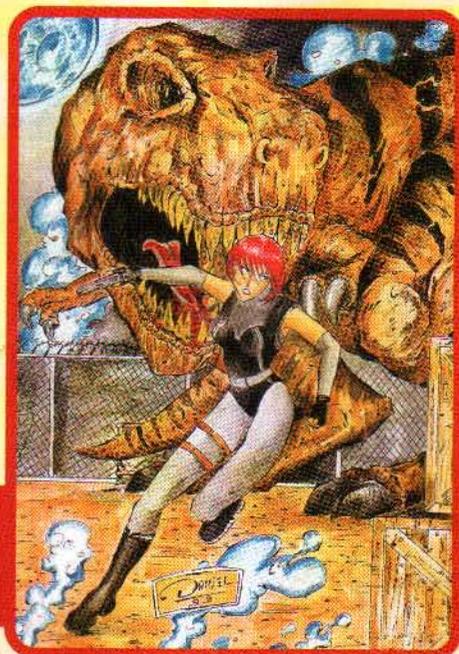
Valeu, Márcio. E que o ano 2000 seja também de paz e sucesso para você.

Supercapas

Estou gostando ainda mais da Ação Games com essas capas arrasadoras, matérias chocantes e mais dicas que dão certo. Continuem fazendo a melhor revista de games do Brasil.

Bruno Caetano
São João da Barra (RJ)

Valeu, Brunão! A galera agradece.

No traço de Daniel Carlos dos Santos, de São José (SC), Regina vira uma velocista de primeira na hora de fugir deste dino nada amistoso

Mandou bem

Assinei a revista para meu irmão, Leandro, e a Ação Games acabou me conquistando. Agora sou muito mais interessada e entusiasmada com o mundo dos games. Acho que vocês chamam a atenção pelo visual e pelos textos, divertidos e com instruções bem definidas. Feliz ano 2000 e juntos vamos participar de muitas aventuras.

Viviane Morgado Braz
Contagem (MG)

É isso aí, Viviane. E que você e o Leandro tenham um ano 2000 de muitos games detonados.

Cadê o SNES?

E aí, pessoal da Ação Games? Tudo ok? Adoro a revista, mas eu tenho SNESs. E cadê as dicas de SNES? E os detonados? Como ficam as pessoas que têm Mega Drive ou SNES?

Leonardo B. Nunes
Santo André (SP)

Você sabe, na Ação Games há dicas, detonados e lançamentos de todas as plataformas. Uns têm mais procura que outros e não há novidades de Mega e Super NES há algum tempo. De toda forma, sua bronca está dada e vamos estar atentos.

Aplausos

Sonystas, nintendistas, acho tudo isso uma bobagem. Peguem a edição 146 como espelho. Ela está perfeita, com informações sobre PC, Game Boy e outros. Continuem assim. Um beijo na testa.

Luis Fernando Tardivo
via Internet

A galera da Ação Games agradece, mas todo mundo aqui se abaixou na hora do beijo na testa. Acho que pegou na parede.

Vaias

A revista se chama Ação Games, então vocês deveriam falar de todos os meios de se jogar. Vocês só falam de Playstation, Nintendo 64 e Dreamcast, esquecendo o PC. Vi algumas melhoras na edição de dezembro, mas vocês têm condições de fazer ainda mais pelos PCs.

Ronaldo Delgado
via Internet

Sua crítica é legal, mas como você mesmo escreveu, falamos de todas as plataformas. Se o espaço para PC ainda não agrada, vamos estar ligados para poder atendê-lo melhor. Forte abraço.

Tradução

Vou direto ao assunto porque enrolar não é comigo: por que vocês não traduzem os diálogos mais importantes e os trechos finais dos jogos? Afinal, ninguém gosta de levar bala sem saber o motivo.

George Alexandre M. de Souza Filho
Fortaleza (CE)

A gente conta o contexto dos games publicados, mas sua sugestão é bem-vinda. Aguarde novidades.

Saca só a turma que o Anderson Ovidio Quespaner, de Itaboraí (RJ), reuniu neste desenho. Ele usou lápis de cor, hidrocor e esferográfica

Jogos proibidos

A proibição de jogos como Mortal Kombat e Duke Nukem são exclusivamente para computador ou para outros consoles também?

Lincoln Siepierski
via Internet

Todos os seis jogos (Mortal Kombat, Duke Nukem, Doom, Requiem, Blood e Postal) tiveram a comercialização proibida, e isso vale para qualquer plataforma.

O Robson Padilha Glicério, que assina R.P.G., de Poá (SP), mandou ver nos movimentos de Blast

Cruzadas

Caros amigos. Tenho vários números da Ação Games e gostaria de sugerir o seguinte: publiquem palavras cruzadas sobre games.

Eduardo Siufi Magalhães
via Internet

Cara, você nos pegou, pois Cruzadas nunca fizeram parte de nossos planos.

Pôster do Johnny Cage

Sou estudante de arquitetura de 27 anos, casada e tenho dois filhos, o Matheus (3 anos) e o Thalison (9 anos), pra quem dei de presente uma assinatura da Ação Games no ano passado. Acho a revista um barato e escrevo para pedir três coisas: 1) pôsteres masculinos, como do Johnny Cage (Mortal Kombat 4). Sou fã desse Mauricinho; 2) que tal se tivéssemos mais páginas na revista, tipo 100 páginas?; 3) mais jogos de skates, patins e corridas de carros e motos.
Abraço a todos.

Márcia Miranda
São Paulo (SP)

A Érica e a Mônica gostaram dessa idéia de pôsteres masculinos, mas o resto da galera aqui não aprovou muito, não. Quanto aos games de corridas, esta edição foi feita pra você: traz todos os segredos e um pôster sensacional de Gran Turismo 2.

Endereços

Será que vocês poderiam colocar o endereço de nosso clube de game Silent Evil?

Cassia e Quezia Myiazaki Nicoletti
São Paulo (SP)

O endereço é:
Caixa Postal 12.563
CEP 04744-970
São Paulo (SP)
bip: 0xx11 887-7722
código: 140.4666

Pessoal da Ação Games. Sou fã da musa Lara Croft e gostaria que dessem o endereço do meu clube de dicas, o Lara Croft Game Club.

Thyago Madeira França
Uberlândia (MG)

Anotem:
Rua Maximiliano Carneiro, 56
CEP 38414-260
Uberlândia (MG)

Chegou arrebentando a Lara Croft de Flávio José Pestana, de Guará (SP)

Tomb Raider - Last Revelation

Na edição 146 percebi que vocês mostraram uma edição especial do Tomb Raider - Last Revelation, em que Lara carrega uma lanterna, uma bússola, o cantil e um diário para fazer anotações. Por acaso a versão do jogo que eu comprei era beta ou a utilizada na reportagem da revista era um demo e foi modificada? Até mais!

Dhallys Mota Nunes
Goianésia (GO)

Você está mesmo atento! A versão de Tomb Raider - Last Revelation apresentada na matéria da edição 146 foi a produzida para computador, que tem mais detalhes nos cenários e alguns itens que você não encontrou em seu jogo de Playstation. Mas as diferenças estão apenas no visual. O jogo é exatamente o mesmo, com os mesmos enigmas e segredos. Optamos por capturar imagens da versão de PC para garantir maior qualidade na revista.

Cadê o elevador de Soul Reaver?

Estou com um problema e só vocês podem evitar que eu cometa suicídio. Comprei o jogo Soul Reaver e pouco depois de passar pela primeira vez para o mundo espiritual, o detonado de Ação Games diz para encaixar dois blocos nos buracos na parede com as figuras voltadas para dentro e descer pelo elevador. Não encontro o elevador. Ajudem-me, antes que seja tarde demais.

Diego Silva Soares
Via Internet

Não se desespere! Após encaixar os blocos indicados, o portão ao lado vai se abrir e você poderá subir por uma rampa onde encontrará outro bloco. Derrube-o no andar inferior e coloque-o sobre o outro perto daí. Empurre os dois até o canto direito e suba sobre eles para alcançar uma passagem no alto que o levará a um pátio. É neste pátio que está o tão procurado elevador.

Manobras radicais

Em Tonny Hawk´s Pro Skater do Playstation, para que serve a barra especial, que aparece no canto superior esquerdo da tela e quando está completa, fica amarela?

Reinaldo Trombini Junior
Via Internet

A barra do canto superior esquerdo se enche à medida que você executa boas manobras. Quando a barra se encher e ficar piscando, seu personagem ficará mais rápido, conseguirá pular mais alto e poderá fazer manobras especiais. Para manter a barra de especial sempre cheia pause o jogo e mantenha pressionado o botão L1 e faça X, ▲●, ↓, ↑, →. Volte ao jogo para fazer manobras radicais.

Pokémon no Game Boy

Os jogos de Pokémon Azul, Amarelo e Vermelho funcionam no Game Boy antigo? E as versões Amarela e Azul funcionam no Game Boy Color?

Rafael Turqueto
Via Internet

Os jogos da série Azul, Amarelo e Vermelho são compatíveis tanto com o Game Boy Color quanto com o modelo Classic, a primeira versão do videogame portátil.

Enigmas de Resident 3

Comprei a Ação Games e fiquei impressionado com a qualidade. Queria que vocês me ajudassem com alguns enigmas de Resident Evil 3: tenho dúvidas na estação de energia e no piano.

José Roberto Xavier Queiroz
Salto (SP)

Resident Evil 3 tem enigmas realmente difíceis e alguns que podem ficar diferentes a cada vez que você joga. Veja como solucioná-los e confira também o detonado, publicado em Ação Games número 146.

Enigma da estação de energia - Na estação de energia elétrica você encontra uma máquina que distribui energia e duas portas que necessitam de uma dosagem exata de energia para serem abertas. A primeira porta necessita de 25V e a segunda de 125V.
Na máquina há dois botões, um que aumenta a energia (azul) e outro que a diminui (vermelho). Veja a seqüência em que os botões devem ser apertados para abrir as portas.
Porta A - azul, azul, vermelho, vermelho = 25V
Porta B - vermelho, vermelho, azul, azul = 125V
Enigma do piano - Seu objetivo é escolher a opções no piano, de modo que o som fique igual ao da caixinha musical ao lado da escadaria. Para isso você tem de escolher as alternativas corretas e montar uma música. Mas as combinações podem mudar de um jogo para outro. Confira as três alternativas possíveis e experimente cada uma, até acertar.

Opções	Alternativa 1	Alternativa 2	Alternativa 3
1	Up	Down	Down
2	Down	Down	Up
3	Up	Down	Down
4	Up	Up	Down
5	Down	Up	Down
6	Up	Down	Up

E tem mais

Na edição 146 convidamos a galera a inventar Pokémons e os desenhos não param de chegar à redação

Rhomiester

Fernando Santos Barros (Imperatriz, MA)

Ele é traiçoeiro e não gosta muito de aceitar as ordens do treinador. Vive em regiões quentes, seu elemento é o fogo e usa plasma de fogo para atacar os inimigos.

Chameltdown

Lucas dos Santos Queiroz (Belo Horizonte, MG)

Este esperto Pokémon é um lutador da espécie Camaleão. Sua maior habilidade é a de se transformar em qualquer objeto para enganar os treinadores.

Cacktiton

Luis Felipe C. Pereira (Cotia, SP)

Com dentes de vampiro, ele é uma mistura de planta e inseto, tem grande capacidade de aprender habilidades novas e é encontrado sempre na Pokémon House.

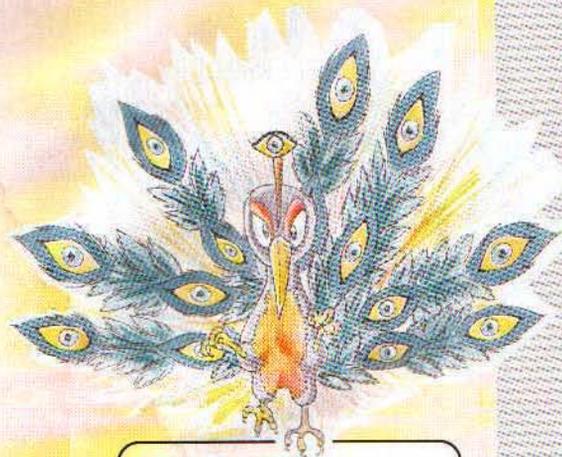
Bits

Pedro Henrique Menez Xudré (Goiânia, GO)

Um Pokémon do tipo Magnético, vive no Monte Lua e é raríssimo. Ele evolui para Bytes e tem ataques do tipo curto-circuito, luz forte e pressão total.

Mazakala

Roberto Haruo Mamfrim (São Paulo, SP)

Suas habilidades são o teletransporte e a hipnose, além de reverter os ataques dos inimigos. Seu nome escrito ao contrário é igual ao do Pokémon favorito do Roberto: Alakazam.

Nindu-Paivans

Maria José C. Bomfim (Curitiba, PR)

Forma evoluída do Paivans, é do tipo psíquico e tem constantes mudanças de humor. Ele faz previsões para seus mestres e tem poder de criar cópias de si mesmo para confundir oponentes.

Lakemonight

Rafael de França (Arapoti, PR)

Segundo seu criador, ele respira na atmosfera e na hidrosfera e pertence às espécies aquática, psíquica, lutadora, do gelo e venenosa. É o mais forte da turma .

Os jogos mais alugados em dezembro

DREAMCAST	PLAYSTATION	NINTENDO 64
1 - Speed Devils	1 - Resident Evil 3	1 - Pokémon Snap
2 - NBA 2000	2 - Final Fantasy 8	2 - Resident Evil 2
3 - Tokejo Extreme Race	3 - Winning Eleven 4	3 - Donkey Kong 64
4 - Blues Stinger	4 - Dino Crisis	4 - Winback
5 - Soul Calibur	5 - Soul Reaver	5 - Super Smash Bros
6 - Dynamite Cop	6 - 007 Tomorrow Never	6 - Fifa Soccer 99
7 - Expendable	7 - Fifa 2000	7 - Mario Golf
8 - Marvel Vs Capcom	8 - Star Wars Phanton Menace	8 - Shadow Man
9 - Psycho Force 2012	9 - Driver	9 - Jet Force Gemini
10 - Mortal Kombat Gold	10 - Metal Gear Solid	10 - Mario Party

Locadoras consultadas: Belo Horizonte (MG) - Mega Game, tel. (0XX31) 296 - 7184; Porto Alegre (RS) - Espaço Vídeo, tel.(0XX51) 311 - 7999; Rio de Janeiro (RJ) - Game Palace, tel:(0XX21) 430 -7146; Salvador (BA) - Kombat Games, tel:(0XX71) 255 - 0977; São José dos Campos (SP) - ProGames, tel.(0XX12) 341 - 7250; São Paulo (SP) - Maxxi Revistaria e Locadora, tel. (0XX11) 591 - 0039; São Paulo (SP) - Blockbuster, tel.: 0800 - 172101; Curitiba (PR) Videoteka, tel. (0XX41) 262 7581.

Desafio

Na edição 147 de Ação Games o desafio era:
Quantas vezes a palavra banana aparece na matéria de Donkey Kong?
A resposta correta é 156 vezes.
A contagem completa inclui todas as vezes em que a palavra aparece desde a página 47 até a página 57.

As cinco primeiras cartas com a resposta correta que chegaram à redação foram dos leitores: Joacy Gomes Ferreira, de Paulista (PE); José Arimatéia Oliveira, de Diadema (SP); Milena A. Oliveira, de Pindamonhangaba (SP); Odécio Ferraz Júnior, de Sorocaba (SP); Ronaldo Feitosa, de Sorocaba (SP).
Eles vão receber uma camiseta exclusiva Ação Games.

Participe também!

Para participar do Desafio e da Pergunta do Mês desta edição envie sua carta para Ação Games
Av. Nações Unidas, 7221 São Paulo - SP
CEP 05425 - 902
Caixa Postal 3042 - CEP 06220 - 990

Desafio
Qual o nome dos personagens que aparecem na página 5 da revista? De que desenho animado eles participam?

Pergunta do mês
Qual a sua opinião sobre a violência nos videogames?

Pergunta do mês

No mês de janeiro a pergunta do mês era: Qual o acessório maluco que você criaria e para que estilo de jogo?
Confira as respostas da galera:

"Eu criaria um tapete com uma bola que tivesse um aparelho e se movimentasse sozinha, para o jogo Internacional Super Star Soccer"
Bruno Siqueira - Via Internet

"Se pudesse inventaria um joystick que tivesse visão em 3D, com luvas e botas para controlar para onde a gente olha e anda. Queria também que tivesse um efeito para vibrar e dar maior emoção a jogos como Resident Evil, Tomb Raider, Final Fantasy, Parasite Eve e milhares de outros".
Ricardo Noronha Júnior, Brasília (DF)

"Eu criaria um skate bem manero para fazer supermanobras. Tinha de ser para jogos bem radicais".
Renata - Via Internet

" Eu inventaria uma espada para Tenchu 2".
Matheus Antônio Moreira, Borda da Mata (MG)

"Eu faria um relógio especial para jogos como 007, com todas as informações existentes no relógio do jogo".
Gustavo Vieira Setlik, Itajaí (SC)

"Inventaria um joystick igual a um taco, para os jogos de sinuca ficarem mais emocionantes".
Mario Cezar, Barbacena (MG)

"Inventei uma vara-joystick para um CD ou cartucho de pesca".
Leandro Gomez Santiago, São Paulo (SP)

Ela é muito fera!

A atriz Mariana Ximenes é fã de jogos de ação e corrida

Renato Viliegas

Com um sorriso irresistível, charme e muita competência, a atriz Mariana Ximenes ficou conhecida no país inteiro interpretando a personagem Celi, na novela Andando Nas Nuvens, da rede Globo. Com apenas 18 anos, ela já teve seu trabalho mais do que reconhecido: em 1999 recebeu três prêmios da crítica especializada por sua atuação na TV. Todo este sucesso trouxe novas oportunidades de trabalho e por isso ela teve de se mudar de São Paulo, onde morava com a família, para o Rio de Janeiro. Apesar de curtir as novidades, ela confessa que sente falta da família, dos amigos e de um de seus passatempos favoritos: o videogame.

Mariana é fã de games há um tempão: já teve um Phantom System, um Game Boy e um Nintendo 64 e agora está detonando no Playstation: "Infelizmente, tenho poucas horas livres para jogar", reclama. "Depois que mudei para o Rio, então, tudo ficou ainda mais difícil, pois o videogame está em São Paulo, com meu irmão". Isso porque Rafael, o irmão de Mariana, é seu principal companheiro nas disputas: "Ele joga bem mais e melhor do que eu e me ensina tudo", explica a atriz.

Os estilos favoritos da gatinha são ação e corrida. Ela destaca Syphon Filter e The Need for Speed como seus títulos prediletos. Só para treinar e manter a forma, de vez em quando ela também arrisca umas partidinhas de futebol no Fifa 2000.

E ainda tem mais: "No Nintendo 64 eu adorava voar no Pilot Wings", conta Mariana. "Sempre quis voar de asa-delta e realizava essa fantasia no videogame. Mas tenho certeza de que ainda vou voar em uma de verdade". Outro título lembrado como um de seus favoritos é o Jogo da Vida, do Playstation: "Sempre curti o tabuleiro e quando vi o videogame achei o máximo. É uma delícia para brincar em turma", conta.

Por enquanto, Mariana não pretende comprar um novo console para deixar em seu apartamento no Rio. O passatempo vai ficar mesmo para quando ela estiver em São Paulo, visitando a família. Tomara que ela venha muitas vezes.

Saiba mais

Nome completo - Mariana Ximenes do Prado Nuzzi
Local e data de nascimento - São Paulo, em 26 de abril de 1981
Diversão - Teatro e cinema
Estilos musicais - MPB, jazz e clássico
Mania - Sorvete
Jogos favoritos - Syphon Filter, The Need for Speed, Jogo da Vida, Pilot Wings

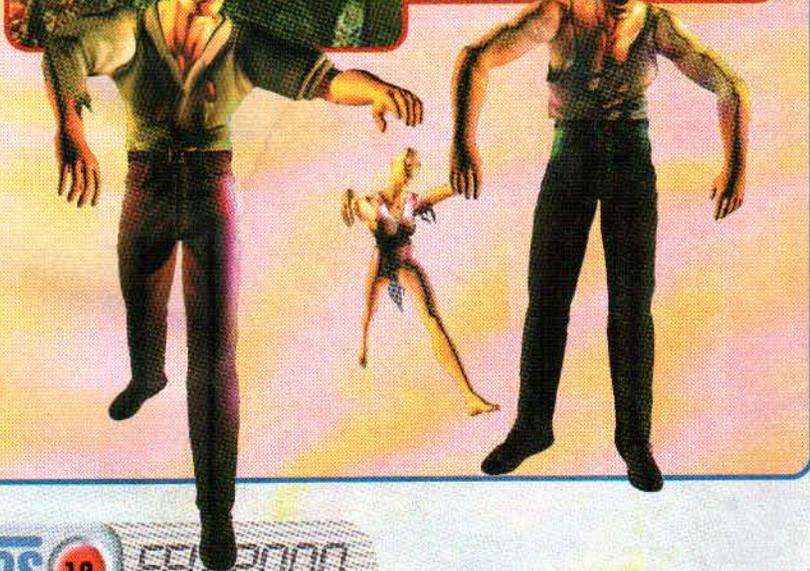
Celina Germer

Os melhores

Você votou e escolheu os melhores de 1999. A concorrência foi acirrada e alguns grandes jogos ficaram de fora pois foram lançados bem no final do ano e só chegaram aos consoles da galera no início de 2000. O destaque é a série Resident Evil, premiada em várias categorias. Confira os resultados e já comece a fazer sua lista para a próxima eleição: tem muito jogo bom chegando por aí

Melhor jogo

Resident Evil 3 (PST)

Um título muito esperado, que surpreendeu com realismo, alto nível de desafio, visual elaborado e uma heroína gatíssima. Com muitos quebra-cabeças, tiros por todo lado e clima de filme de terror, Resident Evil 3 assustou todo mundo e ganhou muitos fãs: é o favorito da galera em várias categorias.

Melhor desafio

Dino Crisis (PST)

As aventuras de Regina para impedir o avanço de tiranossauros, velociraptors e outras feras empolgaram os leitores. Com inimigos difíceis, Dino Crisis exige raciocínio para a solução dos enigmas e tem muita ação. É um desafio nota 10.

Melhor visual

Resident Evil 3 (PST)

Com dezenas de zumbis, cenários detalhados, muitos tiros, explosões e monstros gosmentos, este é o game mais bonito da série. O visual é de arrasar e impressionou os leitores.

e piores do ano

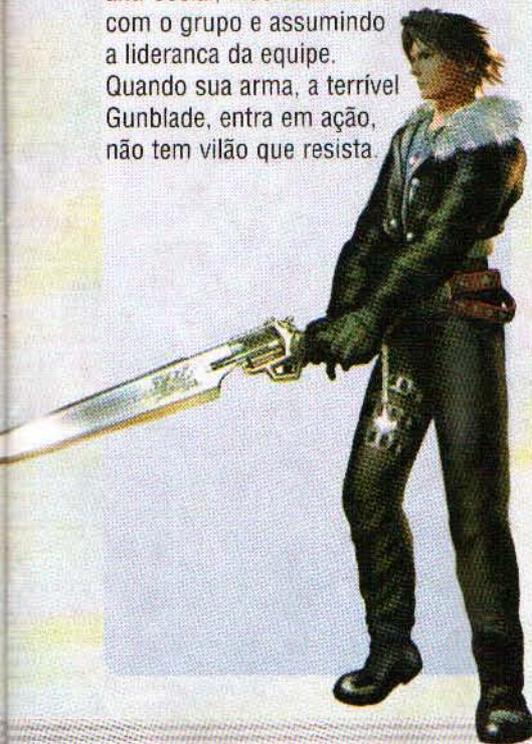
Maior diversão

Driver (PST)

Você é um policial e piloto que, para investigar atividades de uma organização criminosa nos EUA, acaba como motorista de uma turma de mafiosos. Acelerando um carrão, você tem de se livrar de perseguições policiais em diferentes cidades e detona tudo que aparece no caminho. É mesmo diversão garantida.

Herói

Squall Leonhart (PST)

Para enfrentar todos os desafios de Final Fantasy 8, só um herói de primeira linha. Squall tem apenas 17 anos e torna-se um dos mais importantes membros do grupo See-D, que combate as forças do mal. Tem um temperamento anti-social, mas acaba se envolvendo com o grupo e assumindo a lideranca da equipe. Quando sua arma, a terrível Gunblade, entra em ação, não tem vilão que resista.

Vilão mais terrível

Nemesis, de Resident Evil 3 (PST)

Nemesis é o mais temível zumbi que já apareceu na série Resident Evil. O monstro, além de gigantesco é muito rápido, carrega sempre um lança-mísseis com munição infinita e tem uma cara apavorante. Além disso, se não fosse o escolhido ele poderia ficar zangado e assombrar os leitores e a equipe de Ação Games.

Maior gata

Jill Valentine, de Resident Evil 3 (PST)

Em uma das categorias mais disputadas da votação, Jill venceu Lara Croft por pouco. A gata que estrelou o primeiro Resident Evil voltou mais linda que nunca no terceiro jogo da série e conquistou a galera.

Personagem mais legal

Crash Bandicoot (PST)

Engraçado e esperto, o mascote da Sony voltou à cena no divertido Crash Team Racing e papou este prêmio. Também, com todas as maluquices que a raposa já aprontou em sua série de jogos, não podia ser diferente.

Melhor Final

Final Fantasy 8 (PST)

Depois de decifrar enigmas quase impossíveis e vencer chefes assustadores em mais de 50 horas de jogo, você merece um final fantástico. E quem consegue chegar até lá não se decepciona: são quase 30 minutos de animação, com visual belíssimo. Com clima de romance, a seqüência final explica tudo o que acontece durante o jogo e a conclusão de toda a história.

Sua opinião

Pior final

Driver (PST)

Você tem de salvar o Presidente e levá-lo a um abrigo. Quando ele já está em segurança, seu personagem fala com alguns oficiais e se manda: ele não quer mais saber de trabalho sujo e tira longas férias. Depois de tanta ação durante o jogo, é mesmo um final sem graça.

O mais estranho

Nemesis, de Resident Evil 3 (PST)

Caolho, careca, com uma pele esquisita e mal-costurada, boca torta e entranhas aparentes, o gigantesco vilão de Resident Evil é realmente assustador. E com esse visual pra lá de bizarro, levou mais um prêmio.

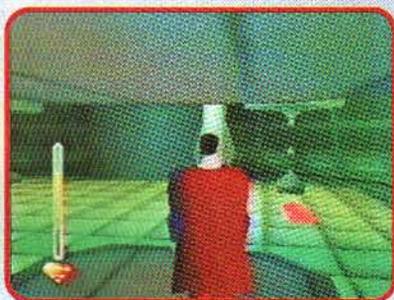
Jogo mais esquisito

Tonic Trouble (PST)

É estranho mesmo. Você é um alienígena que enfrenta tomates assassinos, cenouras ensandecidas e berinjelas sanguinárias. Ao comer pipocas, seu personagem transforma-se em uma montanha de músculos e briga com espigas de milho e rabanetes, que querem afogá-lo em uma lagoa de suco de limão. Precisa dizer mais?

Pior jogo

Superman (N64)

Depois de muita espera, quando Superman finalmente foi lançado, decepcionou. Além de não trazer grandes desafios, é repetitivo e está cheio de problemas, trava a toda hora e é praticamente impossível chegar ao final. Não decolou.

Título mais esperado para o ano 2000

Resident Evil Code Veronica (DC)

O jogo foi lançado no Japão no finalzinho de 1999, mas por aqui todo mundo está na maior expectativa. Afinal é a estréia da série Resident Evil no Dreamcast e espera-se um visual de arrasar, que aproveite todo o potencial do Dreamcast. A história ocorre pouco depois de Resident 2 e traz de volta a personagem Claire e, claro, mais zumbis.

Jogo do Milênio

Resident Evil (N64/PST/DC)

Os heróis e zumbis da série Resident Evil empolgaram jogadores de Playstation, Nintendo e prometem muito do Dreamcast. A série mereceu dos leitores o destaque como jogo do milênio. A história envolvente e repleta de ação, em um jogo que exige estratégia para vencer o vírus espalhado pela corporação Umbrella agradou mesmo. E já há um novo game de tiro programado para este ano: Bio Hazard Gun Survivor, para o Playstation.

Em Março a Ação
vai aumentar!
Ligue 3037-2710 (em São Paulo)
ou 0800-132066 Ligação Gratuita para outras localidades
e anuncie no START,
os Classificados da
Ação Games.
Preços promocionais a
partir de R$ 15,00 a linha.
ação games
SÓ R$ 3,80
CONCORRA A 5 DREAMCAST
ação games
Agora arrebentamos mesmo!
Gran Turismo 2
Guia completo de pilotagem
+
Tomb Raider 4
40 segredos passo a passo
Lançamentos:
Mario Party 2
Castlevania
Parasite Eve 2
Fighting Force 2
Pôster
Gran Turismo 2
Mais
Adesivos para
MemoryCard

Pancadaria quase virtual

A galera teve de suar a camisa mesmo para se dar bem nesta briga

Renato Viliegas

Sabe aquele personagem que sempre acaba com você nos games de luta? Já ficou com vontade de entrar no jogo e dar um soco de verdade nele? Agora você até pode fazer isso, sem ter de sair correndo apavorado logo em seguida.

Isso é possível graças ao Virtual Arena, um arcade super-radical e interativo. Nessa máquina os comandos são dados através dos movimentos de seu corpo e não se utiliza qualquer tipo de botão. Se você der um soco ou um chute, seu personagem corresponde. Se o jogador pular, ele também pula.

Por enquanto só existe uma máquina dessas no Brasil. Ligada ao jogo de Tekken 3, ela é uma das principais atrações da GameWorks, uma casa de diversões eletrônicas no Rio de Janeiro

Para testar o Virtual Arena, convidamos quatro leitores cariocas, craques em games de luta. Muito exigente, a galera curtiu a brincadeira, mas não se apaixonou pelo equipamento. As principais reclamações foram referentes à jogabilidade. Todos os pilotos acharam que o equipamento tem reações um pouco lentas, já que quando davam um chute ou um soco, nem sempre ele era correspondido imediatamente pelo personagem controlado.

Outra crítica foi referente à dificuldade de executar os mesmos comandos disponíveis em um joystick. No caso de Tekken há muitos golpes acionados por dois botões ao mesmo tempo e isso é praticamente impossível de fazer no Virtual Arena. No final, o aparelho recebeu a nota média de 7,25. Confira as impressões de nossos experientes lutadores e saia de perto para não levar nenhum soco.

Fotos: André Lobo

Os feras Augusto, Stefano, Stenio e Ricardo se preparam para começar um confronto em Tekken 3 no novo arcade Virtual Arena

Ricardo Gasparini Lage

23 anos
Consoles - Dreamcast, Saturno e Mega Drive
Estilos de jogo - Luta, corrida e ação
Jogo favorito - Soul Calibur (Dreamcast)
Avaliação - "A idéia é boa, mas na hora de jogar não funciona muito bem. Jogar com os dedos é bem mais fácil! Poderia ser mais rápido, os comandos demoram para responder. Mas é divertido e seria legal ter um assim em casa com outros jogos. Tekken 3 já é um jogo meio velho, mas Soul Calibur com um acessório assim seria demais!"
Nota - 8,0

Stefano Zvaig

25 anos
Consoles - Dreamcast, Nintendo 64, Playstation e Saturno
Estilos de jogo - RPG e esporte
Jogo favorito - NFL 2000 (Dreamcast)
Avaliação - "Eu até esperava menos. Achei bem manero. Adoro o Tekken 3 e a idéia é divertida. Pena que a jogabilidade é fraca: a gente tem de dar dois chutes para garantir que vai sair um. Poderia ser mais rápido. Não é uma coisa muito legal de se jogar sempre, mas é divertido para vir com uma galera."
Nota - 6,0

Stênio Zvaig

25 anos
Consoles - Dreamcast, Nintendo 64, Playstation e Saturno
Estilo de jogo - Ação e esporte
Jogo favorito - NBA 2000 (Dreamcast)
Avaliação - "Preferia um jogo como Tekken Tag, que é mais novo. Falta definir melhor os comandos e golpes pois é muito difícil aplicar um combo e dar agarrões. Tekken é um jogo com muitos golpes e fica quase impossível aplicá-los usando a máquina. Mas a coisa toda acaba divertindo, vale jogar pelo menos pela curiosidade."
Nota - 6,0

Augusto Daniel

25 anos
Consoles - Dreamcast, Nintendo 64 e Playstation
Estilos de jogo - Corrida e esporte
Jogo favorito - Cool Boarders 4 e Tony Hawk´s Pro Skater (Playstation)
Avaliação - "É manero, mas fiquei cansado demais! Não dá para jogar muito tempo porque ficar dando chutes e socos é cansativo. A resposta dos comandos é meio lenta, mas depois você se acostuma. É bem mais difícil do que no console e é preciso treinar bastante para se dar bem."
Nota - 9,0

Como funciona

O funcionamento do Virtual Arena é relativamente simples. O jogador deve ficar parado sobre um círculo marcado no chão, que determina sua área de ação. Antes do início da partida, a máquina mede a altura do lutador, para identificar corretamente seus movimentos. Uma câmera acoplada à máquina registra seus movimentos e envia os comandos aos jogos. Com tudo funcionando, basta dar socos e pontapés no ar para comandar o personagem no jogo.

Games de montão

O Virtual Arena é um dos destaques da GameWorks, uma loja inaugurada no final do ano passado no Rio de Janeiro. São 3.500 metros quadrados de área com mais de 250 jogos eletrônicos, alguns deles exclusivos no Brasil. Uma das principais atrações é o Max Flight, um simulador de montanha-russa, com uma cabine que imita os movimentos do brinquedo, subindo, descendo e dando loopings radicais. Outra novidade é o Vertical Reality, criado por Steven Spielberg, um complexo com quatro telões que simula um edifício. Quando um grupo de bandidos virtuais invade o local, os jogadores tem de acertá-los. Cada jogador fica em uma cadeiras especial, que sobe até o andar de cima quando ele acerta um certo número de invasores. Mas se você for atingido, sua cadeira despenca lá do alto. Há ainda simuladores de corrida, filmes interativos e muitas outras atrações.

(PST) Hydro Thunder

Corrida, da Midway
Lançamento: junho

O game é uma corrida de barcos a jato superequipados. A disputa acontece nas águas das mais diversas partes do mundo, como Itália, Grécia e até no Pólo Norte. O jogo foi um dos destaques apresentados no lançamento do Dreamcast e fez um tremendo sucesso, principalmente pelos belos gráficos e alta velocidade na ação. Você começa com apenas três barcos disponíveis, mas vai liberando outros conforme vence as competições.

(PST) Resident Evil: Gun Survivor

Tiro, da Capcom
Lançamento: fevereiro (no Japão)

Que tal participar de verdade da ação de Resident Evil? Já pensou em ajudar as gatinhas do jogo, pegar uma arma e detonar aqueles zumbis encardidos? Seria uma boa, não? Pois a Capcom pensou nisso e este jogo promete muito.Você deverá atirar nos zumbis com um joystick-pistola desenhado especialmente para o game, que provavelmente será vendido junto com o CD. Todos os comandos serão dados através da arma, inclusive para se movimentar. E não pense que é só detonar zumbis: além de atirar nos monstros, você terá de encontrar itens, chaves, armas e muito mais.

(DC) Schenmue Chapter 1: Yokosuka

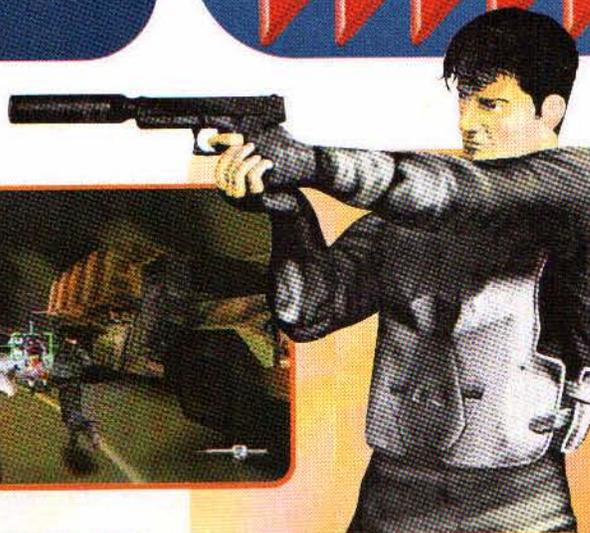
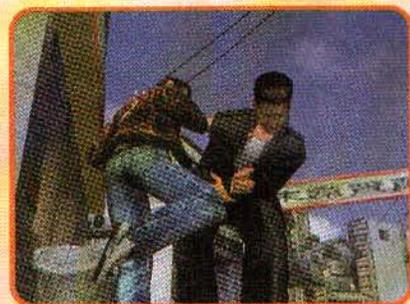
RPG/Ação, da Sega,
Lançamento: fevereiro (no Japão)

Depois de muita expectativa, finalmente deve ser lançado um dos mais esperados título para Dreamcast. Shenmue é um verdadeiro épico e deve ser apresentado em duas partes, com dois jogos diferentes que se complementam. Neste primeiro capítulo você é Ryo Hatzuki, um estudante que tem seu pai assassinado por um demônio e

(PST) Syphon Filter 2

Ação, da 989 Studios
Lançamento: março

Depois de aventuras cheias de ação no primeiro jogo da série, Gabriel Logan volta em mais uma missão empolgante. No jogo anterior, depois de muitas ameaças, o herói descobre que a própria agência para a qual trabalhava estava por trás da criação do vírus mortal Syphon Filter. A história prossegue de onde a anterior terminou e agora a companhia está tentando responsabilizar Gabriel por toda a encrenca. Sua missão é fugir de seus antigos patrões e tentar limpar seu nome. O jogo virá em dois CDs e promete muitas horas de emoção.

decide partir em busca de vingança. Mas Ryo descobre que a morte de seu pai era apenas o começo de muitos problemas. Ele se envolve com a máfia chinesa, com um estranho culto religioso e descobre o misterioso passado de seu pai. Com gráficos realistas e muita ação, o jogo promete ser um sucesso.

(N64) Tony Hawk's pro Skater

Esporte, da Actvision
Lançamento: março

O jogo que radicalizou no Playstation está chegando ao Nintendo. Você escolhe um entre nove skatistas profissionais e sai detonando em dezenas de cenários surpreendentes. Há estacionamentos, shopping centers e outros locais malucos. O mais divertido são os diferentes tipos de manobras possíveis, todas fáceis de executar. Praticamente todos os elementos do cenário podem ser utilizados como rampa ou obstáculo para um salto. É só pegar o skate e arrepiar!

(DC) Resident Evil Code: Veronica

Ação, da Capcom, 1 jogador (versão demo)
Lançamento: fevereiro (no Japão)

O jogo promete ser um dos maiores sucessos deste ano e a Sega resolveu mostrar a pontinha do iceberg apresentando um demo jogável arrepiante. O CD de demonstração vem junto com a versão japonesa de Resident Evil 2 para Dreamcast e tem incríveis seqüências de animações em 3D, misturadas com filmes digitalizados. Parece que você está assistindo a uma sessão de cinema.

A heroína do segundo jogo da série, Claire Redfield, também é a protagonista deste pesadelo. Ela está à procura de seu irmão Chris, um dos melhores policiais de sua corporação, que desapareceu misteriosamente após ser enviado em missão especial.

Em busca de informações que possam leva-la até seu paradeiro, ela invade uma área de segurança máxima, controlada pela Umbrella, uma instituição militar de operações secretas. A área está isolada porque estão tentando esconder do mundo uma experiência científica mal-sucedida: a criação de uma arma biológica, um vírus que deteriora o organismo, transformando as pessoas infectadas em zumbis.

Depois de ser capturada e aprisionada, Claire acorda em uma cela e descobre que a situação está fora de controle e todos da ilha já foram infectados pelo vírus fatal. Sem saída e sozinha ela está pronta para qualquer desafio e ainda espera encontrar alguma pista que a leve até seu irmão.

O jogo começa na base militar e você vai percorrer alojamentos e corredores sombrios, todos repletos de zumbis, que atacam vorazmente (enquanto isso, o gráfico de sua energia é mostrado no visor do VMU). Ação é o que não falta.

Como em um filme de suspense, você leva sustos o tempo todo

No canto da cela você pega uma erva de cura. Quando estiver perto da porta, equipe o isqueiro

Na base há uma área protegida por um sistema de segurança cheio de detetores de metais

Claire usa diferentes tipos de equipamentos, como este scanner, que permite criar réplicas de objetos

Os cenários sombrios são perfeitos para o clima do jogo

O visual é bem detalhado e o jogo parece um filme, digno de um Oscar de efeitos especiais

Março

Dreamcast

Jogo	Gênero
Draconus: Cult of the Wyrm	RPG
ESPN NBA Tonight	Esporte
Gundam Side Story 0079	Ação
Monster Breeder	Estratégia
Rayman 2: The Great Escape	Ação
Renegade Racers	Corrida
Swirl	Estratégia
VIVA Soccer	Esporte

N64

Jogo	Gênero
Battlezone: Rise of the Black Dogs	Ação
Kirby's Dream Land 64	Ação
Major League Soccer	Esporte
Mortal Kombat: Special Forces	Ação
Pokémon Stadium	Estratégia
X-Men	Ação

Playstation

Jogo	Gênero
Colony Wars: Red Sun	Ação
Countdown Vampires	Ação
Galerians	Ação
Gauntlet Legends	Ação
Gekido	Ação
Hot Shots Golf 2	Esporte
Jet de Go!	Simulador
Roadsters	Corrida
Rollcage Extreme	Corrida
Street Sk8er 2	Esporte
Team Buddies	Ação
Test Drive Cycles	Corrida
Triple Play 2001	Esporte
WWF Smackdown	Luta

Playstation 2

Jogo	Gênero
Catch Bass Club	Esporte
Choro Q HG	Corrida
Drum Mania	Simulador
Evergrace	Ação
Gran Turismo 2000	Corrida
International Superstar Soccer	Esporte
Tekken Tag Tournament	Luta
Ridge Racer V	Corrida
Sky Surfer	Esporte
Street Fighter EX3	Luta
Tekken Tag Tournament	Luta
Unison	Simulador

DA SELVA AFRICANA DIRETO PARA O SEU NINTENDO 64!

MARIO PARTY 2

LANÇAMENTO

3x R$ 56,33

TOY STORY 2

LANÇAMENTO

3x R$ 56,33

SUPER SMASH BROS

3x R$ 56,33

FIFA 99

3x R$ 43,00

INTERNATIONAL SSTAR SOCCER 98

3x R$ 43,00

COMMAND & CONQUER

3x R$ 43,00

CASTLEVANIA 64

3x R$ 49,67

WWF ATTITUDE

3x R$ 49,67

STAR WARS: RACER

COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS

3x R$ 56,33

NINTENDO64

3x R$ 53,00

QUAKE 2

3x R$ 46,33

YOSHI'S STORY

3x R$ 43,00

SUPER MARIO 64

3x R$ 49,67

BANJO-KAZOOIE

3x R$ 43,00

WAVE RACE

3x R$ 43,00

1080° SNOWBOARDING

3x R$ 43,00

CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R$: 26,33

CARTUCHO DE MEMÓRIA
3x R$: 16,33

CONTROLLER N64
3x R$: 23,00

RUMBLE PAK
3x R$: 16,33

O homem-macaco vai dominar o Nintendo 64 em uma aventura 3D baseada no longa-metragem de animação dos Estúdios Disney. Como no filme, a aventura se passa no coração da selva africana. A tarefa de Tarzan é proteger sua família de macacos contra perigosos inimigos como o leopardo Sabor e o caçador Clayton. Os jogadores devem dominar a arte de balancar em cipós e surfar em árvores em 15 fases de pura ação, ao mesmo tempo em que acompanham o frágil menino Tarzan crescer e se transformar no imponente rei das selvas.

- Quatro personagens selecionáveis: Tarzan, Terk, Jane e Tantor!
- 15 fases enormes, que seguem a linha de história do filme!

RAYMAN 2

Lançamento

3x R$ 56,33

DONKEY KONG 64

3x R$ 73,00

POKÉMON SNAP

3x R$ 56,33

ALL STAR TENNIS 99

3x R$ 49,67

MARIO PARTY

3x R$ 46,33

SHADOWMAN

3x R$ 49,67

A BUG'S LIFE VIDA DE INSETO

3x R$ 56,33

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

3x R$ 49,67

MARIO KART 64

3x R$ 43,00

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

3x R$ 83,00

GRÁTIS 01 GAME: SUPER MARIO WORLD

MARIO PAINT

3x R$ 19,67

INTERNATIONAL SSTAR SOCCER

3x R$ 23,00

SUPER GAME BOY

PARA VOCÊ JOGAR POKEMON E TODOS OS CARTUCHOS DO G/BOY NO SEU SNES!*

3x R$ 16,33

Nintendo by gradiente

FIFA 2000

Lançamento

3x R$ 33,00

TARZAN

Lançamento

3x R$ 33,00

POKÉMON AMARELO

3x R$ 33,00

POKÉMON PINBALL

INCLUI FUNÇÃO RUMBLE

3x R$ 36,33

WARIO LAND

3x R$ 13,00

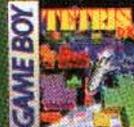
Pokémon

POKÉMON AZUL

3x R$ 33,00

POKÉMON VERMELHO

3x R$ 33,00

TETRIS DX

3x R$ 19,66

TETRIS

3x R$ 13,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA **(0**11) 7266-7777** E RECEBA EM CASA

COMPRE PELA INTERNET: www.dshop.com

Preços válidos até 29/02/2000 ou enquanto durarem os estoques. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Frete não incluso

* Exceto cartucho - Super Mario Bros Deluxe

Seu Dreamcast está aqui!

Queremos saber por que este presentaço deve ir pra sua casa

Escreva um texto de até cinco linhas e tente nos convencer de que você merece ganhar o Dreamcast mais do que qualquer outra pessoa. Os cinco autores das melhores explicações serão premiados. Junte a sua carta e a ficha de inscrição desta página e mande tudo para:

Ação Games
Promoção "Este Dreamcast é meu!"
Avenida Nações Unidas 7221, 8º andar
CEP 05425-902
São Paulo (SP)

Somente serão aceitas as cartas com carimbo postal até dia 3 de março de 2000

Nome: ______________________
______________ Idade: ______
Endereço: ___________________
____
____
Fone: ______________________
E-mail: _____________________
Qual o seu console? __________

Regulamento

1) Qualquer pessoa poderá participar da promoção, exceto funcionários da Ação Games e seus parentes diretos (pais, filhos, irmãos).
2) Não há limite para o número de cartas.
3) As cartas deverão estar acompanhadas da ficha de inscrição desta página ou de uma cópia da ficha.
4) Concorrerão ao prêmio as cartas com carimbo postal até dia 3 de março de 2000.
5) Os vencedores serão comunicados pela redação de Ação Games a partir do dia 13 de março de 2000 até o dia 31 de março de 2000.
6) As cartas enviadas não serão devolvidas.
7) Os participantes autorizam a Ação Games ou qualquer outro veículo de imprensa ou mídia (escrita, falada ou visual) a utilizar plena e gratuitamente suas imagem e textos, se necessário.
8) Os participantes do concurso aceitam as condições aqui propostas.
9) Esta promoção tem caráter estritamente cultural, estando aberta ao público em geral, não envolvendo qualquer modalidade de sorte, de pagamentos ou da necessidade de aquisição ou uso de bens, direitos ou serviços.

Mario Party 2

Chame a galera!

Um desafio para curtir com os amigos

Ronaldo Testa

Além de golfe, corrida e outros esportes radicais, Mario e sua turma adoram uma disputa no tabuleiro. O segundo jogo da série é ainda mais divertido que o anterior, principalmente para jogar com um grupo de amigos.

A base é um simples jogo de tabuleiro com várias casas e provas diferentes. Você escolhe um dos personagens e seleciona o estilo dos cenários: pode ser no espaço, em um navio pirata, na terra misteriosa, na terra do horror ou no velho oeste. E o mais engraçado é que os personagens se caracterizam de acordo com o visual do ambiente. Ou seja a galera aparece com roupa de astronauta, mago, arqueólogo, cowboy ou pirata.

As provas são fáceis, os comandos simples e se você se complicar é só apertar Pause e conferir na tela os botões que devem ser usados. Vencendo os desafios você acumula prêmios para atingir seu objetivo principal: terminar o jogo com mais moedas e estrelas que os oponentes.

Assim como no game anterior, podem participar quatro jogadores em competições e missões cooperativas, além de minigames engraçados. Chame sua turma para passar uma tarde divertida com Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Donkey Kong, Wario, Toad e Bowser.

Tabuleiro

Veja o que acontece em cada casa

Ponto azul - Ganhe moedas.

Ponto vermelho - Parando aqui você perde moedas.

? - Volte ao início do tabuleiro

! - Sorteio de itens.

Bowser - Um sorteio que sempre traz problemas. Geralmente você perde muitas moedas para Bowser.

Baú - Participe de uma prova especial para ganhar um item de presente.

Raio - Provas especiais para você e seus amigos. Só o primeiro e segundo lugar recebem prêmios.

Banco - Você deixa cinco moedas guardadas e, sempre que alguém passar por lá, para resgatar a grana você tem que parar exatamente em cima do espaço com o desenho do saquinho de dinheiro.

Item - Passando pela seta você pode comprar itens. Para usá-los aperte o botão B antes de jogar o dado. Fique de olho nos preços:

Item	Preço
Dueling Glove	15 moedas
Magic Lamp	30 moedas
Mushroom	10 moedas
Warp block	15 moedas
Golden Mushroom	20 moedas
Skeleton Key	10 moedas

As provas são divertidas e ganharam cenários diferentes da versão anterior

Pegue primeiro os relógios, para ganhar tempo, e depois os personagens

Nesta prova você consegue itens: escolha um e tente a sorte

No tiro ao alvo, atire primeiro em Bowser para ganhar moedas e depois nos outros para ganhar o jogo

Castlevania
Legacy of Darkness

Nada de novo nas trevas

Inimigos e desafios que você já conhece

Marcão Costa

Mais uma vez as forças do mal ameaçam sua vida. Cheio de mistérios, o novo Castlevania é sombrio, desafiante e assustador, como os outros da série. E o problema é exatamente esse: o jogo é parecido demais com a versão anterior, com inimigos e fases que você e o eterno conde Drácula já viram em algum lugar.

A história começa oito anos antes do game anterior. Você assume o controle de Cornell, um lobisomem com poderes especiais que está a caminho da Transilvânia. Seu objetivo é resgatar Ada, sua irmã, que foi levada pelo traidor Ortega. E é bom ir depressa porque ele pretende levá-la ao encontro do temível Drácula.

Para resgatá-la Cornell terá de seguir seu olfato aguçado de lobo e encarar inimigos horripilantes como dragões, caveiras e serpentes gigantes, passar por labirintos, obstáculos e muitas armadilhas. Os monstros e desafios são também semelhantes aos do jogo anterior, o que decepciona principalmente os fãs, que acompanham a saga e esperavam por novidades.

Depois de terminar a aventura com Cornell você pode escolher um dos outros três personagens para jogar: o guerreiro Henry, que aparece pela primeira vez na história, a garota Carrie ou o destemido Reinhardt, conhecidos dos jogadores que enfrentaram a primeira versão no Nintendo 64.

Se você é louco por histórias de vampiros, pegue o crucifixo e a água benta e encare essa missão. Mas se procura novos desafios, terá de esperar por Castlevania Ressurection, a versão para Dreamcast, que deve ser lançada em março nos EUA.

O primeiro monstro é um dragão, um dos poucos diferentes da versão anterior

Com o Moon Card passe pela porta da lua. Suba, acione a alavanca, desça e use o Sun Card na porta do sol

Castlevania Legacy of Darkness

RPG/ Ação

Fabricante ■ Konami

Gráficos	9,0
Som	9,0
Jogabilidade	9,0
Diversão	8,0
Nota final	8,7

Para aumentar o poder dos tiros de plasma, colete crucifixos no caminho

Pressione L e transforme-se lobisomem

Passe na porta do sol, suba na torre e ataque a cabeça das serpentes

Comandos

- A - Pular/ Agarrar
- B - Golpe forte
- C ← - Golpe fraco
- C → - Examinar/Pegar itens
- C ↓ - Arma especial
- C ↑ - Mudar câmera
- Z - Abaixar-se
- Star - Abrir inventário

Uma nova ameaça

Seres mutantes amedrontam a humanidade e só você pode detê-los

Ronaldo Testa

Estranhas mutações transformam seres humanos em monstros e só você pode solucionar o enigma que está por trás de tudo. Muitos jogadores enfrentaram perigosas missões para decifrar o primeiro jogo da série e os que sobreviveram vão encontrar desafios ainda mais legais nesta versão.

O novo Parasite Eve é mais bonito, complexo e assustador que o anterior. As mitocôndrias que ameaçavam a espécie humana voltaram mais poderosas e encontraram resistência à altura: Aya Brea está pronta para tudo.

Ela era do Departamento de Polícia de Nova Iorque e foi convocada para participar da MIST (Mitochondria Investigation and Supression Team), uma organização ultra-secreta, criada pelo FBI especialmente para estudar este misterioso caso.

Anos depois da primeira invasão, a jovem Melissa Pierce é atacada por uma estranha forma de vida. Não há lugar seguro e a corporação está em alerta máximo. Você tem de seguir todas as pistas para desvendar o mistério.

O sistema de batalha é como o anterior: você percorre os imensos cenários e quando aparece um inimigo a cena fica em preto e branco e a tela pisca: é hora de atirar. Os gráficos são incríveis, com animações realistas e movimentos de câmera que acompanham a ação.

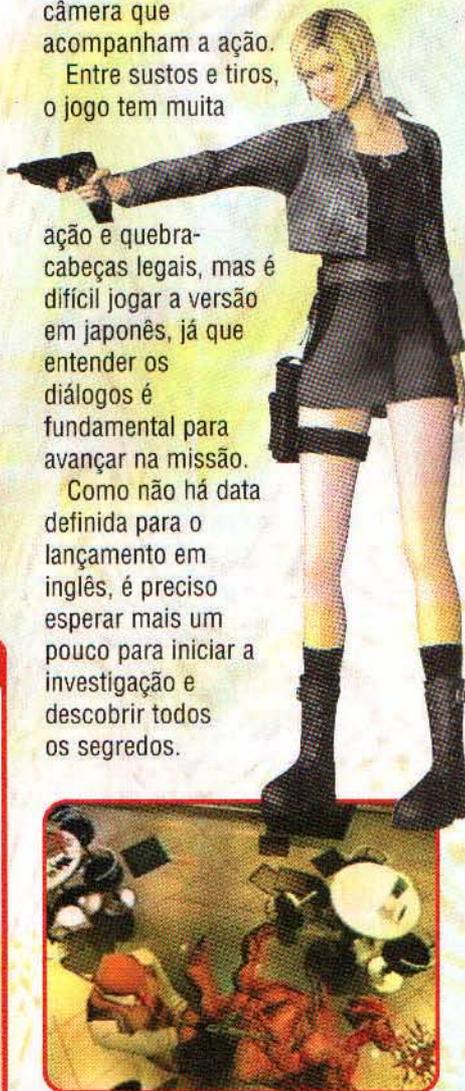
Entre sustos e tiros, o jogo tem muita ação e quebra-cabeças legais, mas é difícil jogar a versão em japonês, já que entender os diálogos é fundamental para avançar na missão.

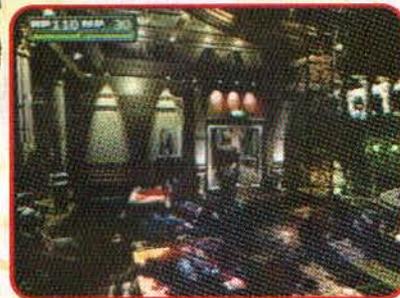
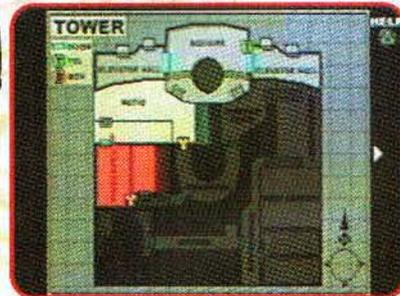
Como não há data definida para o lançamento em inglês, é preciso esperar mais um pouco para iniciar a investigação e descobrir todos os segredos.

Comandos

- ● - Ação
- X - Correr
- ▲ - Mostrar a Parasite Energy que está sendo usada
- ■ - Selecionar inimigo para começar a luta

Durante a luta

- R1 - Usar a primeira arma
- R2 - Usar a segunda arma (se você tiver outra equipada)
- X - Fechar menus e cancelar alvo selecionado
- ▲ - Ativar o menu de Parasite Energi
- ■ - Escolher alvo
- Start - Abrir menu de batalhas

Examine o monstro para pegar a chave e prepare-se para uma surpresa

Depois de praticar tiro ao alvo e comprar alguns itens importantes, vá para a garagem e fale com Pierce: ele levará você ao local do crime

Atenção: há todo tipo de criaturas e corpos espalhados pelo chão

Os pontos verdes no mapa indicam os telefones: é neles que você salva o jogo

Fighting Force 2

O combate continua

O novo Fighting Force chega com armas e mais ação

Ronny Marinoto

Prepare suas armas para uma nova aventura. A força tarefa especial Fighting Force retorna ao combate em mais uma aventura cheia de ação. Você assume o comando de Hawk Mason, o único remanescente do grupo de quatro personagens da equipe anterior, que entusismou os lutadores de Playstation.

Seu objetivo é cumprir as missões apresentadas antes de começar cada fase, enfrentando sozinho todo o exército inimigo. Ao contrário do primeiro game, em que os punhos eram sua única arma, agora você tem um verdadeiro arsenal à sua disposição: são metralhadoras, marretas, pistolas, granadas e bazucas. Tudo isso é facilmente encontrado em pontos dos cenários.

A interatividade com itens do ambiente é total e quase todos os elementos podem ser destruídos. O mais engraçado é que tudo explode. Tudo mesmo, até as mesas, cadeiras e arquivos. Durante o jogo isso causa uma sensação um pouco estranha, principalmente quando você dá várias facadas em uma máquina copiadora, por exemplo, e ela estoura, liberando algum item.

As fases são bem longas e têm vários objetivos como localizar chaves, painéis, cartões e outras coisas, mas o mais importante mesmo é enfrentar os inimigos fortemente armados, o que torna desafio repetitivo. Os gráficos bonitos são um dos pontos altos do jogo, que está diferente do anterior, mas não muito melhor.

Ao encontrar barras suspensas, posicione-se embaixo delas e salte para agarrar-se

Destrua a caixa de fusíveis e pegue o cartão vermelho para abrir a porta no final do corredor

Fighting Force 2

Ação

Fabricante ■ Eidos

Gráficos	9,0
Som	8,0
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,5
Nota final	8,8

Comandos

- X - Socar / Usa arma
- ■ - Saltar
- ■ + ← ou ■ + → - Rolar
- ▲ - Selecionar arma
- ● - Chutar
- R1 - Visão / Mira
- L1 - Caminhar
- L2 - Fixar direção

Você pode destruir quase tudo. Dentro dos objetos há armas e itens

Chegue perto de escadas e pressione X para subir ou descer

Acione os painéis de controle para abrir portas e liberar sua passagem

Coração Valente

Batalhas históricas

Esta guerra exige paciência e estratégia

Renato Viliegas

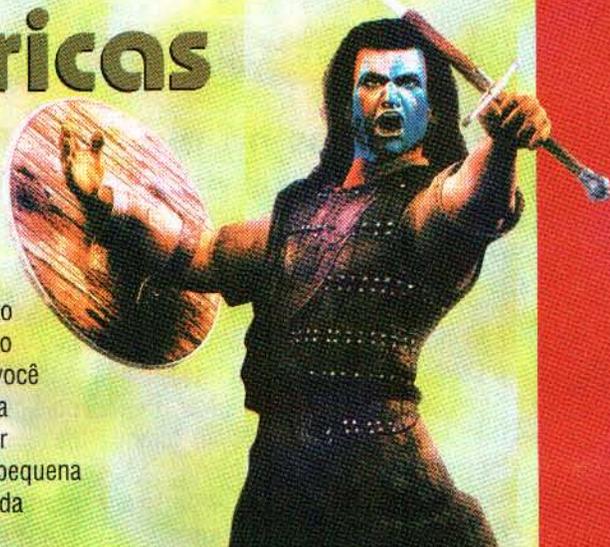
Baseado na mesma história do filme Coração Valente (Braveheart), que em 96 colecionou cinco Oscar e milhares de fãs, o jogo de estratégia permite que você comande as tropas da Escócia para unificar o país e libertá-lo da Inglaterra.

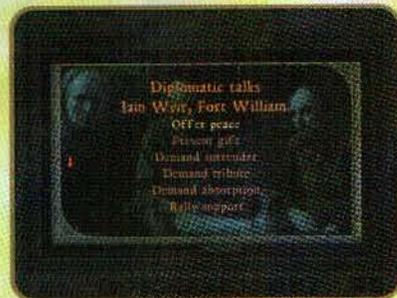
Mas parece que herói escocês tem de ter muita paciência: há infinitos mapas e gráficos, as batalhas são complicadas e sem emoção e falta ação, principalmente para quem conhece o filme e esperava encontrar na tela algo parecido.

O jogo mostra a vida das cidades escocesas no século 13. Você escolhe um dos dezesseis clãs e deve organizar o exército e administrar o povoado, enviando trabalhadores para plantações, minas, padarias, lojas e fábricas. É preciso também estabelecer rotas de comércio e relações diplomáticas, para que seu clã faça alianças e obtenha até um dinheirinho emprestado, se necessário.

Só para se garantir, envie também espiões para se infiltrarem em territórios inimigos e obter informações sobre as tropas antes de ordenar um ataque.

Infelizmente tudo isso é feito em uma interminável sucessão de tabelas e mapas. Quando você determina que um castelo seja construído em sua cidade, por exemplo, o que surge é uma pequena barra que indica o progresso da construção e nada mais.

A tecnologia 3D é usada somente nas batalhas, quando você é levado para dentro do conflito e pode até escolher o ponto de vista de um soldado com visão em primeira pessoa. Ainda assim falta adrenalina.

Escolha a visão de um soldado e vá para o meio da briga

Ataque por um dos lados: os oponentes demoram para se defender

Acordos de paz são importantes em certos momentos do jogo

Você pode contratar líderes de outros clãs para comandar seu exército

Um pouco de história

O game é fiel ao roteiro do filme, baseado em fatos históricos. O rei da Escócia morreu sem deixar herdeiros e o soberano da Inglaterra reclamou o trono para si.
O herói escocês William Wallace (personagem de Mel Gibson no filme e chefe de um dos clãs do jogo) consegue unificar a Escócia, acabando com a rivalidade entre nobres e líderes dos clãs e iniciando o movimento pela libertação de seus país. Para saber mais, assista ao filme Coração Valente, que está disponível nas locadoras de vídeo.

Coração Valente

Estratégia

Fabricante • Eidos

Gráficos	7,0
Som	8,0
Jogabilidade	7,0
Diversão	6,0
Nota final	7,0

Configuração mínima

Pentium II 233 MHz, 32 MB de RAM, placa de vídeo de 4 MB, sistema operacional Windows 95. Opção para jogo multiplayer, com modem de 56 Kbps para jogo via Internet

Dose dupla

Dois jogos no mesmo CD, com novos personagens e muita diversão

Antonio Saraiva

Street Fighter 3 chega ao Dreamcast com novidades. Na versão japonesa o CD contém duas opções de jogos: Street Fighter 3 e Street Fighter 3 - Double Impact. Os dois títulos foram lançados para arcade e são semelhantes, com novos lutadores e muita briga. Na tela inicial você escolhe um dos games.

A versão Double Impact traz apenas Ryu e Ken da turma já conhecida de lutadores. A nova equipe conta com o brasileiro Sean (que luta caratê), a capoeirista africana Elena, Necro, Alex, os irmãos Yun e Yang, Ibuki, Oro e Dudley, Hugo, Urien e os personagens secretos Gill e Gouki.

O ponto forte é o visual, com gráficos de alta qualidade, cenários incríveis e movimentação perfeita. A jogabilidade também impressiona pois os golpes e combos são fáceis de executar e você não precisa fazer malabarismos com o controle para acertar o adversário.

A variedade de estilos empolga: tem kung-fu, boxe, caratê e até capoeira. Há cinco modos de luta básicos e poucas opções extras: só uma para treinamento e um estágio de bônus para treinar combos.

A opção de jogo Street Fighter 3 é praticamente igual a anterior, mas um pouco simplificada. Faltam os lutadores Urien, Hugo, Gill e Gouki, não há fase bônus e alguns cenários aparecem com cores diferentes.

O personagem brasileiro luta caratê e seu cenário é em São Paulo

A africana Elena arrasa na capoeira com movimentos rápidos

Street Fighter 3 Double Impact

Luta

Fabricante ■ Capcom

Gráficos	10
Som	9,0
Jogabilidade	10
Diversão	9,0
Nota final	9,5

Sistema de batalhas

- A barra de energia pode ter três diferentes níveis de força e demorar mais ou menos para ficar completa, dependendo do poder dos golpes.
- A Stun Bar vai se esvaziando quando você apanha. Se esvaziar-se totalmente, seu lutador fica tonto e vulnerável a ataques.
- Além dos golpes especiais e super-especiais, há os do tipo EX, ainda mais fortes. Para executá-los aperte dois botões.

Durante os golpes especiais o cenários ganham efeitos psicodélicos

Para vencer na fase de bônus, se rápido e esquive-se do adversário

Mantenha pressionado o botão de soco para usar um rajada poderosa

Comandos

X - Soco fraco
Y - Soco médio
L - Soco forte
A - Chute fraco
B - Chute médio
R - Chute forte

Zombie Revenge

Eles querem pegar você

Zumbis, plantas carnívoras, monstros e criaturas arrepiantes estão prontos para atacá-lo

Marcão Costa

Tudo começa quando um cientista do governo americano resolve colocar em prática um plano ultra-secreto e iniciar uma experiência bizarra: dar vida a corpos de militares mortos e usá-los em operações especiais de alto risco. Depois de muitos experimentos, o projeto foi considerado inviável e os militares caíram no esquecimento.

Nem mesmo os profissionais envolvidos no trabalho se lembravam mais dessa história quando, um ano depois, uma cidade foi atacada e totalmente devastada por mortos-vivos e outras estranhas criaturas. Haveria alguma relação entre esse ataque e as antigas pesquisas do governo?

Para investigar o fenômeno, três agentes foram enviados ao local do incidente. Você está entre eles e deve descobrir quem está por trás deste plano diabólico que pode ameaçar o mundo.

Para isso, tudo que você tem a fazer é atirar e bater em tudo que aparecer no caminho, sem se preocupar em solucionar enigmas difíceis ou quebra-cabeças complicados. Há também opção para modo cooperativo com dois jogadores em ação.

O enredo é simples e a semelhança com o clássico Resident Evil fica só por conta da invasão de zumbis, mas o jogo é bem divertido, principalmente para quem curte uma boa briga e não se importa de enfrentar monstros nojentos. Por enquanto a única versão disponível é a japonesa e o lançamento nos EUA está previsto para o início de fevereiro.

Zombie Revenge

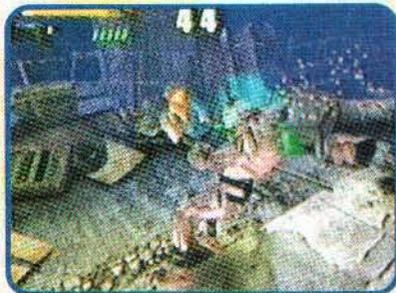
Ação

Fabricante ■ Sega

Gráficos	9,0
Som	8,0
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,0
Nota final	8,5

Proteja a moça dos zumbis e pegue o disquete para usá-lo na próxima sala

Para vencer este chefe mantenha-se afastado, evitando por seus raios, e atire sem parar

Não tenha pena: distribua porradas nos inimigos sem parar

Quando for agarrado, pressione continuamente o botão A para acertar os inimigos com um contra-golpe

Comandos

- Y - Soco
- B - Tiro
- X - Defesa
- A - Agarrar/Contra-ataque quando o jogador é agarrado
- Y e B - Seqüência de golpes (sem munição)
- Y+X - Cambalhota

Virtua Striker 2

Bola fora

O primeiro futebol para Dreamcast tem muito visual, mas pouca diversão

Renato Viliegas

Todo mundo estava doido para jogar futebol no Dreamcast, afinal craque de verdade só entra em campo em grande estilo.

Finalmente o primeiro título foi lançado e logo de cara é difícil não babar no gramado: os gráficos são maravilhosos, a movimentação dos personagens é perfeita e o realismo nos detalhes impressiona. Você tem a sensação de estar mesmo dentro de um campo, pronto para começar a partida. Mas é exatamente na hora de sair com a bola que acaba a sua alegria: a jogabilidade é ruim e atrapalha muito a diversão.

A principal falha é que você não pode selecionar o jogador que deseja comandar. O computador faz a seleção para você e nem sempre de forma lógica. Muitas vezes seu jogador está perseguindo a bola e outro se aproxima, vindo pela direção contrária. A máquina imediatamente altera a seleção e você passa a controlar o segundo jogador. Isso elimina qualquer sensação de controle da jogada.

Além disso, é quase impossível roubar a bola do adversário, mesmo no nível mais fácil. Já quando um de seus jogadores tem o domínio, a máquina tira a bola de seus pés com a maior facilidade. E para piorar, não há como controlar o goleiro, que é comandado pelo computador .

Apesar dos comandos simples, que utilizam apenas três botões, os jogadores demoram muito para chutar ao gol. E quando finalmente você bate para o gol, surge uma barra que controla a força do chute e que acaba atrapalhando. Em vez de receber um passe e tocar rapidamente, você tem que mirar, segurar o botão e observar a barra, até atingir a força desejada. Como os jogadores estão sempre correndo (não há como fazê-los andar pelo campo) o chute acaba saindo com um certo atraso e em 90% dos casos, surge um zagueiro adversário no último instante.

O jogo é bonito e tem um visual realista, mas é apenas isso. Disputar partidas contra os amigos pode ser uma opção um pouco mais animada, mas aí surge outro problema: apesar do Dreamcast ter quatro entradas para joystick, Virtua Striker 2 aceita apenas dois jogadores. Desta vez não tem nem sinal de show de bola.

Na disputa de pênaltis os comandos respondem melhor: é uma opção de jogo mais divertida

Para bater tiro de meta veja os comandos que aparecem na tela. Basta escolher um botão

Jogando contra a máquina, evite os cruzamentos na sua área: o adversário não erra nenhuma cabeçada

No Replay confira seu gol em diversos ângulos diferentes

Cuidado com as faltas violentas: o árbitro não economiza nos cartões

Virtua Striker 2

Esporte

Fabricante ▪ Sega

Gráficos	10
Som	9,0
Jogabilidade	4,5
Diversão	5,0
Nota final	7,0

DC Resident Evil 2

Ação, da Capcom, 1 jogador

O jogaço de ação que arrasou no Playstation e no Nintendo 64 chega ao Dreamcast com alta qualidade de som e imagem. O roteiro do game é basicamente o mesmo e esta versão vem em dois CDs, um para jogar com Leon e outro com Claire.

A história de terror ganhou uma superprodução e mostra as diferenças entre as máquinas: os cenários são mais detalhados e o som ganhou qualidade. Você pode ouvir até a respiração ofegante dos seus amigos zumbis.

Há cinco modos de jogo: o Original, com a versão normal para videogame; o Arrange, com maior nível de dificuldade; o 4th Survival e o To-Fu, em que seu objetivo é alcançar o heliporto; e o modo Extreme Battle, o mais divertido pois o desafio é só eliminar inimigos.

Nota - 10

Os modos especiais estão disponíveis sem truques nos dois CDs

Com maior qualidade gráfica, as cenas de terror ficaram mais valorizadas

DC Test Drive 6

Corrida, da Infogrames, 1 ou 2 jogadores

Você sente o vento em seus cabelos e um friozinho na barriga quando acelera nos melhores circuitos de rua dos últimos tempos. O jogo é pura adrenalina, com visual nota dez e uma sensação de velocidade incrível. A corrida é a mesma do Playstation, mas com a qualidade dos 128 bits do Dreamcast.

Entre os vários modos de jogo, o Challenger é o mais divertido, com um desafio contra o relógio. Você corre nas ruas das cidades mais movimentadas do mundo, como Nova Iorque, Roma ou Londres, entre muitas outras. Você atinge velocidades alucinantes, ganha prêmios em dinheiro e pode equipar seu carro. A única mancada é que no modo para dois jogadores a tela se divide na vertical e não se enxerga bem as pistas.

Nota - 9,5

Os carros são perfeitos e o visual do jogo é fantástico

O carro não amassa nem quebra, mas é bom ter cuidado com os taxistas

DC D2

RPG/Ação, da Sega, 1 jogador

Com visual sofisticado, D2 é um verdadeiro filme. Misturando RPG com ação, a história tem também elementos de jogo de tiro e cenas arrepiantes. São quatro CDs, recheados de animações e seqüências de imagens muito legais. A sensação é de estar mesmo assistindo a um filme, mas como por enquanto só foi lançada a versão em japonês, é difícil acompanhar todos os detalhes da história.

O jogador assume o controle de Laura Parton, sobrevivente de um acidente da avião no Canadá. Resgatado por outra sobrevivente, você de repente se vê cercado por estranhas criaturas que se assemelham a homens-planta. Seu objetivo é investigar a origem desses monstros e, claro, sobreviver. O excesso de diálogos durante as animações quebra um pouco o clima de ação, mas o game promete muito mistério e diversão.

Nota - 8,0

Seres esquisitos ameaçam a sua vida

O jogo tem enigmas e muita ação, com inimigos poderosos

DC Star Gladiator Episode 2: Nigthmare of Bilstein

Luta, da Capcom, 1 ou 2 jogadores

Uma nova opção para quem curte brigar no Dreamcast, o jogo foi lançado apenas no Japão, mas deve aparecer logo na versão americana. Com diferentes estilos de luta, há 24 personagens (dois secretos) e muitos parecem apenas clones dos lutadores do jogo de Playstation.

Além dos modos Arcade e Versus, há o Grupal, que permite montar equipes com até cinco lutadores. Os golpes são fáceis de executar e alguns ataques especiais são iguais para todos os lutadores.

Não espere também finais muito elaborados: mantendo o estilo do arcade, tudo que o jogo apresenta são algumas telas de personagens.

Nota final - 8,0

Golpes especiais

Eles funcionam para todos os lutadores e para usá-los é necessário estar com a barra de especial carregada pelo menos uma vez.

Especial 1 - Y+B
Especial 2 - ↓, ↘, →, X+Y
Especial 3 - ↓, ↙, ←, X+Y

Agarre o oponente usando X+Y perto dele

Use Y+B e ganhe uma habilidade especial por alguns segundos

PST Warpath - Jurassic Park

Luta, da Dreamworks Interactive, 1 ou 2 jogadores

Não foi à toa que os dinossauros sumiram do planeta: ao menos no videogame eles mesmos se encarregam de destruir a espécie. São 14 dinos diferentes, com visual detalhado e muita vontade de brigar.

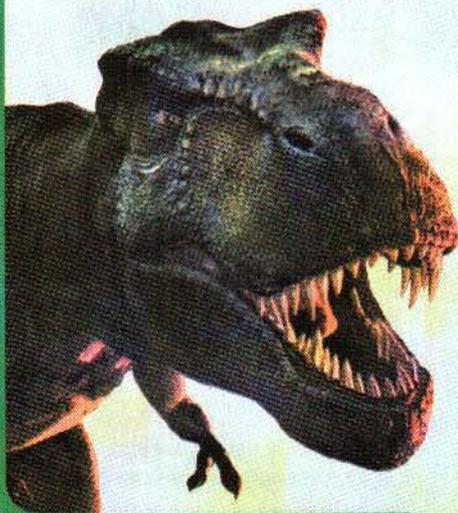
Você escolhe um dos seis monstrões disponíveis no início e sai lutando contra os outros em uma seqüência de combates. Para aumentar a energia, você devora alguns humanos que aparecem no caminho, atira inimigos longe e até arranca pedaços dos oponentes, mas há poucas opções de golpes e as lutas não empolgam muito. As arenas de luta têm cenários no mesmo estilo dos filmes da série Jurassic Park e a técnica utilizada para criar os gráficos garante um realismo impressionante no visual dos bichos.

Nota final - 8,0

Comandos

■ - Ataque principal fraco
▲ - Ataque principal forte
L1/L2 - Deslocamento
R1 - Defesa

Devore os humanos e animais que encontrar para ganhar mais vidas

Dê uma olhada no museu para saber mais sobre os dinos

DC Soul Fighter

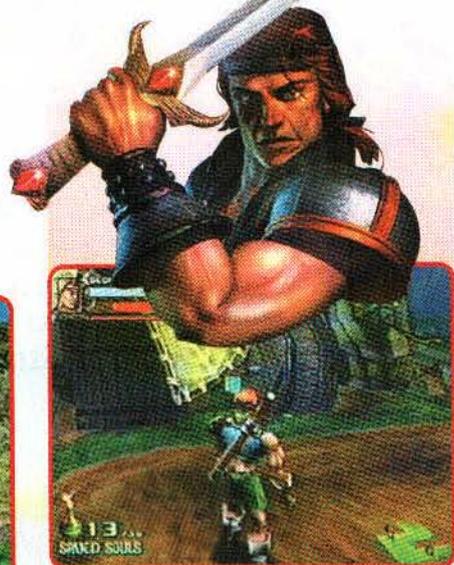
Ação/Aventura, da Toka, 1 jogador

Seguindo o estilo dos velhos jogos de plataforma, você anda pela fase vencendo inimigos até enfrentar um chefe. E tudo isso com a qualidade de imagem e som do Dreamcast, cenários extensos e muita ação.

Você escolhe entre três personagens: uma guerreira, um guerreiro ou um mago. Suas armas (facas, espadas, machados ou bestas) e itens são conseguidos em baús no caminho ou quando se elimina os oponentes, que sempre deixam cair alguma coisa.

Os inimigos são criaturas esquisitas que chegam por todos os lados: do ar, da água ou cavernas e becos escuros. Não os subestime: alguns são mágicos e outros usam armas poderosas. Há muitos comandos e no início é difícil comandar os personagens, mas não desista.

Nota - 9,0

Pegue facilmente os itens com o comando ↓+R

Fique ligado para não se perder. Siga as indicações da luva no alto da tela e use o mapa no canto inferior direito

PST Street Fighter EX 2 PLUS

Luta, da Capcom, 1 ou 2 jogadores

Com bons gráficos, som na medida e combos monstruosos, o jogo traz Ryu, Ken, Chun-li, Guile, Zangief e outros personagens do primeiro EX, além de novos lutadores como Nanase, V. Rosso, Area e Sharon. Estão de volta também Balrog, Sagat e o brasileiro Blanka, pela primeira vez em ambiente 3D.

A novidade que mais chama a atenção são os Meteo-Combos, que consistem em um ou mais golpes acionados por um único comando especial, que reduz a energia do seu oponente a um estado crítico. As cenas destes golpes são exageradíssimas: há desde explosões até vôos para fora do planeta. Vale destaque também o Expert Mode, em que o jogador tem de realizar os combos indicados pela máquina, e o Director, para você editar suas cenas favoritas de uma luta, alterando os ângulos e zoom das câmeras, gravar e curtir seu vídeo personalizado.

Nota final: 8,5

O secreto Shin Vega é o verdadeiro chefe do jogo

Comandos
- ■ - Soco fraco
- ▲ - Soco médio
- R1 - Soco forte
- R2 - Chute forte
- X - Chute fraco
- ● - Chute médio

Acione o Excel mode e faça combos com tudo a que você tem direito

No Expert Mode você habilita fases bônus e lutadores secretos

Descubra todos os segredos do Egito

Em sua nova aventura pelo Egito, Lara Croft encontra os mais terríveis inimigos e só você pode proteger a garota de múmias, deuses malignos e criaturas estranhas. E só Ação Games pode salvar você. Siga o roteiro completo e descubra os segredos do jogo até a fase Street Bazaar. Na próxima edição você confere o final do jogo

Humberto Martinez

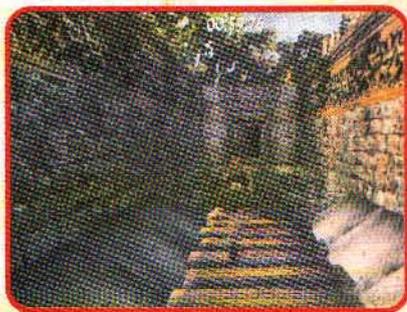
Fique ligado!

Tomb Raider Last Revelation foi lançado para Playstation e também para PC. O roteiro das duas versões é exatamente o mesmo, mas o game de computador tem visual mais detalhado e por isso foi utilizado para a elaboração deste roteiro. Além disso, algumas versões piratas do jogo de Playstation não contém todos os segredos destacados nesta edição. Com este detonado passo a passo você debulha o jogo em qualquer versão e prova que Lara Croft é mesmo imbatível. Faça as malas agora mesmo e vá com ela para o Egito.

Angkor Wat

A fase inicial é uma espécie de treinamento e você joga com Lara aos 16 anos. Você tem de seguir seu instrutor e procurar pelas caveiras douradas escondidas.
Cada uma é um segredo.
A **primeira caveira** está na saída da primeira sala. Espere o instrutor

desmontar a armadilha de espetos, siga em frente e desça na água para encontrar a **segunda caveira**. No local onde você treina diversos tipos de pulo, desça perto das quedas d'água para encontrar a **terceira**. Mergulhe e pegue a **quarta caveira** no fundo da piscina. Acione a alavanca para abaixar a ponte para seu instrutor, suba pela escada na parede até chegar a outra alavanca e desça outra ponte. Siga-o e pendure-se no teto.
Ao sair do templo pegue a **quinta caveira**, escondida no canto, à direita da passagem de entrada. Entre pela passagem e pegue a **sexta caveira**, no canto direito da sala com espetos. Siga agachado pelo buraco à sua frente para encontrar a **sétima caveira** e a sala secreta onde Lara encontra sua mochila. Acione a alavanca, volte e siga pela passagem que se abriu. Passe pulando sobre os dardos e agachado pela passagem. Suba a rampa e pegue a **oitava caveira**, que está escondida atrás da cerca. Se você pegou todas as caveiras, seu instrutor vai abrir o portão da direita (caso contrário, ele abre o portão da esquerda). Pendure-se no buraco no canto da sala e, segurando o botão de agachar, ponha o direcional para cima para subir agachado. Pendure-se na corda e aperte o botão de corrida para balançar. Acione a alavanca para abrir a passagem.

Race for the Iris

Aposte uma corrida com o seu instrutor até o templo de Iris. Há vários caminhos e o instrutor trapaceia o tempo todo. Fique ligado para não cair em armadilhas.

The Tomb of Seth

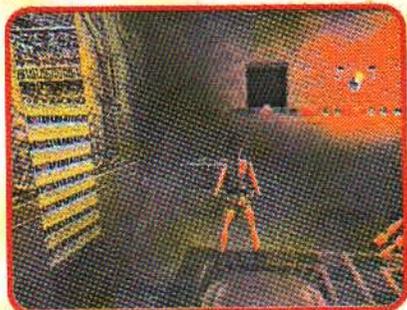
Agora começa mesmo o desafio e você comanda a Lara já bem crescida. Seu guia acende as tochas para iluminar o caminho. Detone os escorpiões e pegue a Shotgun no chão. Após a animação detone o cachorro, siga pela passagem da direita e suba na rocha do canto para encontrar a entrada do **segredo 9**. Siga o guia e logo uma sala vai se fechar. Não mexa em nada: saia pela lateral e desça no fosso para encontrar a passagem com o **segredo 10**. Volte e examine os buracos na parede para encher o fosso de areia. Vá até lá e pegue o item Eye Piece sobre o altar.

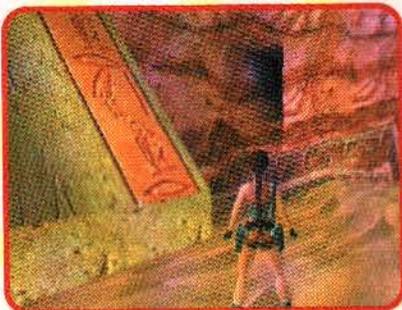
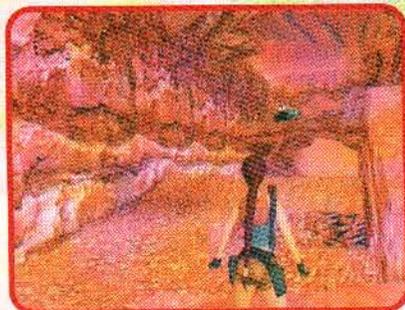
Siga pela porta que se abriu e suba no bloco. Pendure-se na corda e balance para pular sobre a passagem. Entre para chegar ao **segredo 11** e tenha cuidado com o rolo de espinhos. Suba pelo canto, pule e pendure-se na rocha no topo da sala. Pule para a passagem à frente e pegue a UZI. Vá até onde o guia está esperando e quando ele desmontar a armadilha de lâminas, entre na sala e pegue o Eye Piece. Combine os dois itens e forme o Eye of Horns. Use-o no símbolo da rocha para abrir passagem. Siga em frente pelo caminho oposto ao do guia e puxe a corrente para abrir a porta para ele.

Pule sobre todos os símbolos iluminados no chão para abrir a grade e pegar o item The Timeless Sands. Se errar os símbolos, puxe a corrente após a rampa e tente de novo. Nos pés da esfinge, acenda um Flare e suba pelo lado esquerdo.
Vá pela escada na parede ao lado da porta, acione a alavanca e desça para entrar no **segredo 12**. Suba novamente a escada e salte na cabeça da esfinge. Pule na testa e contorne a cabeça para encontrar outra bifurcação: o **segredo 13**. Siga pela porta que o guia abriu e use The Timeless Sands na estátua para derrubar a areia na sala. Volte e entre pela boca da esfinge.

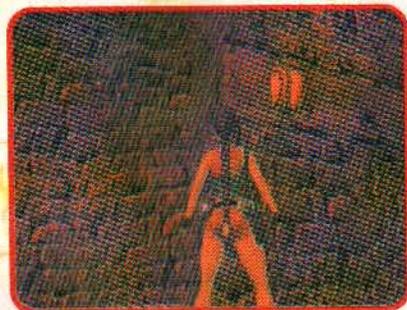
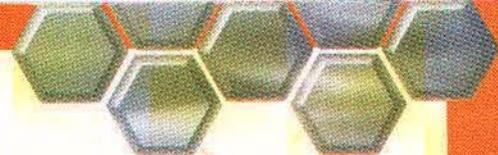
Burial Chambers

Na rampa por onde você escorrega há um buraco no teto. Rapidamente pule para pendurar-se dentro dele e encontrar o **segredo 14**. Acione a alavanca, desça pela rampa e pegue o item The Hands of Orion. Pule para o canto esquerdo para escapar dos espetos e encontre o **segredo 15**.

Passe pelos espetos e use o item no encaixe na parede. Pule por cima das lâminas giratórias e use saltos laterais para entrar pela passagem à esquerda. Na sala do sarcófago de Seth, não se aproxime dele. Contorne pelos cantos e na próxima sala investigue os buracos nos cantos para achar o **segredo 16**. Volte ao sarcófago e pegue o Amulet of Horus. Na sala do segredo 15 empurre a estátua sobre o símbolo e uma passagem vai se abrir dentro de um dos sarcófagos. Fuja das múmias e siga por ela. Entre na caverna, vá pela esquerda da entrada do templo, acenda um Flare e caia pelo buraco junto a parede para encontrar o **segredo 17**. Escale a parede entre as escadas e pegue o item The Golden Serpent. Saia pela passagem que se abriu ao lado e, ao cair na armadilha, corra para o canto esquerdo para fugir dos espetos. Desça pelo buraco para voltar à caverna. Siga pela ponte e entre no templo.

Desça pelo buraco, pule sobre a plataforma à esquerda, corra e pule dentro da passagem para chegar ao **segredo 18**. Suba pelas plataformas ao lado dos espetos, acione a alavanca e entre pela porta. Acione outra alavanca e as paredes vão girar, abrindo algumas passagens e fechando outras. Saia e desça pelo buraco no chão para encontrar o item The Hand of Sirius. Suba a escada e pule na plataforma à frente. Passe abaixado por baixo dos espetos e pule dentro da passagem ao lado. Salte no buraco e agarre-se à escada. Puxe a corrente e gire novamente as paredes do templo. Suba nas plataformas ao lado dos espetos e use The Hand of Sirius no encaixe para surgir uma corda sobre os espetos. Salte, pendure-se na corda e balance para cair sobre a passagem adiante. Pegue o item Scarab Talisman e vá pelo caminho por trás do altar para voltar à caverna. Entre no Templo Central e encaixe os itens adquiridos nos encaixes na parede. A sala vai se encher de areia. Fuja da múmia até alcançar a saída.

Valley of the Kings

Detone os inimigos até aparecer uma animação e pegue os itens que eles deixaram. Um deles é a Ignition Key, a chave do jipe, mas não vá até ele ainda. Vasculhe as bifurcações escuras nos cantos do rochedo pois uma delas esconde o **segredo 19**. Suba na outra bifurcação escura, pule, agarre-se na rocha ao lado e suba para encontrar o **segredo 20**. Use a chave para ligar o jipe e persiga o inimigo.

No ponto indicado pela foto, pendure-se na parede e desça para encontrar um buraco. Entre agachado para conseguir o **segredo 21**. Fique atento para não cair no precipício e atropele quem ficar na sua frente.

KV5

Pare o jipe ao lado da segunda passagem e olhe à direita para encontrar um buraco camuflado no rochedo. Entre nele para chegar ao **segredo 22**. Pare o jipe em frente ao portão e entre pelo buraco na armação de madeira (à direita). Siga e desça pelo buraco para encontrar o **segredo 23**.

Suba e vá até a parte mais alta da armação. Ao lado há uma corda. Use-a para alcançar o outro lado, salte e pendure-se na alavanca para abrir o portão. Passe com o jipe e estacione fora da rampa. Suba a pé para escapar das bolas de espeto.

Vá até o buraco de onde caiu a última bola e salte para pendurar-se nele. Suba e pule para trás para cair dentro do **segredo 24**. Suba de jipe e siga em frente. Pare ao lado do segundo buraco e desça pendurado pela parede esburacada para achar uma passagem. Fique embaixo dela, solte, aperte X (ou o botão de ação) imediatamente e ponha o direcional para cima, segurando o botão de agachar. Assim você entra e chega ao **segredo 25**. De volta ao jipe, persiga o inimigo pelo deserto. Tenha cuidado com os buracos no meios das dunas e procure a passagem de saída.

Temple of Karnak

Escale o muro e siga pela segunda passagem à esquerda. Desça pelo buraco e agache-se para chegar ao **segredo 26**. Volte e entre pela passagem no centro. Mergulhe na piscina e passe pela passagem no fundo. Suba pelo respiradouro para encontrar o **segredo 27**. Volte a nadar e passe pela parede rachada para achar o **segredo 28**.

Volte e suba pela parede perto da piscina. Examine os dois buracos na parede para abrir as duas portas ao lado, entre por elas e pegue o item Canopic Lar 1. No início da fase siga pela direita para chegar à outra parte do templo. Olhe o fosso da esquerda e observe a parede com atenção para ver um buraco. Passe agachado na entrada do **segredo 29**.

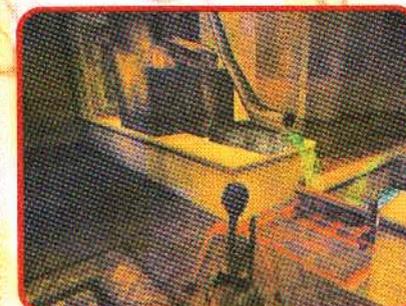
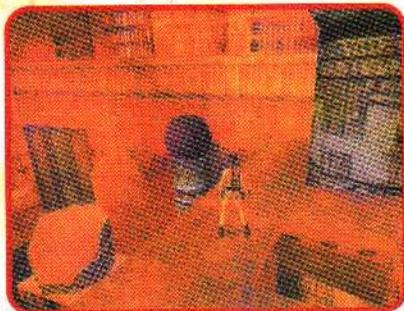
Atravesse o fosso pendurado-se no teto. Acione o botão na parede e entre na porta que se abriu. Examine o buraco na parede para que se abra um buraco na base da escadaria logo atrás. Pendure-se e desça por ele. Use a Canopic Jar 1 no buraco na parede atrás da estátua para que uma porta se abra dentro do templo. Entre pelo buraco na parede e vá até lá.

Great Hypostyle Hall

Vá pela direita e assista à animação. Salte sobre o buraco e chegue ao local com um buraco na parede e uma passagem. Vá pela passagem.

Sacred Lake

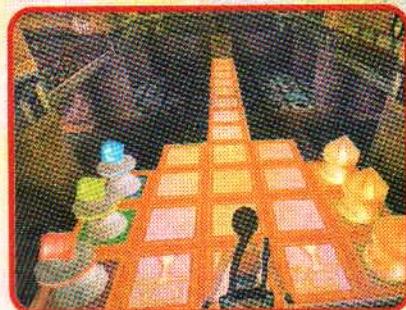
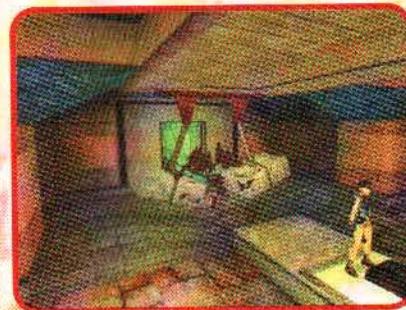
Cuidado com os crocodilos. Atravesse o lago e entre pela passagem oculta nas rochas. Desça pelo buraco com degraus, escorregue, pule e pendure-se na madeira. Suba e pule de costas para a outra plataforma. Na sala no topo, puxe a corrente, abra o portão no lago e vá até lá. Puxe a alavanca abaixo da plataforma na água para abrir um alçapão. Passe por ele e nade pelo caminho.

Na sala com o espelho, observe o reflexo no espelho para ver um buraco no teto. Suba por ele para encontrar o item Canopic Jar 2. Saia do túnel e entre no que está ao lado, para ser arrastado pela correnteza.

Use o Canopic Jar 2 no buraco na parede atrás da estátua. As duas estátuas derrubam um fluido na água, deixando a superfície sólida para você andar sobre ela. Entre pela passagem atrás da estátua, pule no lago e nade pela pequena passagem. Acione o botão na parede, saia e pegue os itens Sun Godess e a chave Hypostyle Key. No início da fase entre no Templo do Centro, siga pela porta da esquerda e detone os inimigos no caminho. Volte ao ponto onde havia um buraco na parede e uma passagem e agora siga pelo buraco. Use a chave para abrir a porta, suba nas rochas e pendure-se no teto. Vá pela direita para chegar à uma alavanca e acione-a.

Pendure-se no teto e siga pelo novo caminho. Suba na passarela e atire na pedra para derrubá-la e destruir o chão, abrindo uma passagem para o subterrâneo. Desça pela passagem e vá até o final do corredor. Suba pela escada no buraco no teto e encontre três válvulas. Movimente-as de modo que o indicador fique apontado para o canto esquerdo da sala.

Desça e puxe a corrente. Se os martelos estão corretamente alinhados você assiste a uma animação e poderá pegar o item Sun Disk. Saia pelo buraco que se abriu e combine os itens Sun Disk e Sun Goddess para formar o Sun Talismam. Use-o no altar no centro para abrir as três portas. Siga pela porta da esquerda e desça pela madeira. Investigue os caminhos aquáticos e encontre o **segredo 30**. Entre pela porta central, pendure-se no teto e no final do caminho, solte-se e aperte X (ou o botão de ação) para agarrar-se ao buraco. Suba e pule na passagem à esquerda. Desça e siga em frente para completar mais uma fase.

Tomb of Semerkhet

Ao escorregar pela rampa e se deparar com os escaravelhos, corra e pule para pendurar-se no teto e escapar dos insetos sanguinários. Vá em frente, pegue a tocha no chão e acenda-a. Desça ao andar inferior e use a tocha para manter os escaravelhos afastados. Examine todos os buracos na parede, mantendo a tocha por perto e pegando-a de volta para correr em seguida. Suba e entre pela porta que se abriu entre os vasos. Abra a porta secreta à esquerda e no pátio com um imenso tabuleiro, olhe à esquerda para achar uma escada e suba para chegar ao **segredo 31**.

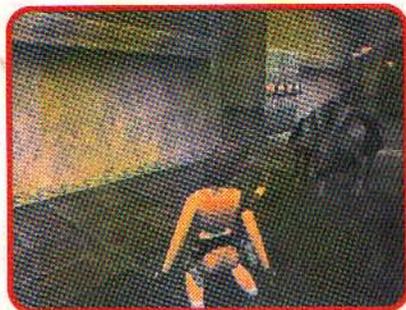
Desça ao tabuleiro e siga pela passagem à direita. No local onde sai fogo dos buracos na parede, espere até fogo parar e rapidamente examine os buracos para abrir uma passagem ao lado onde há mais seis buracos. Espere o fogo apagar e a cada buraco examinado, outro vai se apagar. Depois de olhar os buracos, pendure-se no teto e vá para a saída. Suba na plataforma que surgiu e pule para a central. Examine o buraco para apagar o fogo na rampa abaixo. Não desça: pendure-se na plataforma e siga à direita. Siga pelos degraus na parede até o **segredo 32**.

Desça pela rampa e pegue o item The Rules of Senet. Volte ao tabuleiro e suba pela passagem à esquerda. Para enfrentar o espírito no jogo de Senet, mova o aparelho ao lado para definir quantas casas vai andar e pise no quadrado correspondente ao da peça que quer mover. Se cair sobre o símbolo de Anhk, você ganha uma jogada extra. Se cair na mesma casa que a peça do adversário, ele volta ao início, e vice-versa. Seu objetivo é levar todas as peças até o fim do tabuleiro. Para vencer, todos os símbolos no tabuleiro vão subir e formar um caminho até uma passagem. Porém, para pegar todos os segredos do game você deve perder esse jogo. Assim, um alçapão vai se abrir ao lado do tabuleiro. Desça escorregando por ele. Na metade do caminho salte e pendure-se na parede para chegar ao **segredo 33**. Continue a escorregar e desça pela corda. Pule na escadaria à esquerda e arraste a peça entre os dois martelos. Acione-os para quebrar a peça e pegar o Cartouche Piece 1. Volte e pule na plataforma onde há uma porta dupla vermelha. Abra-a e chegue ao **segredo 34**.

Pule na escada e desça ao lado. Entre pelo buraco na parede e coloque a peça entre os dois

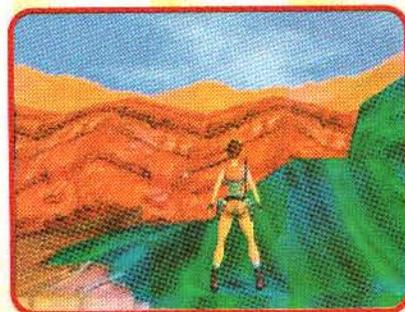
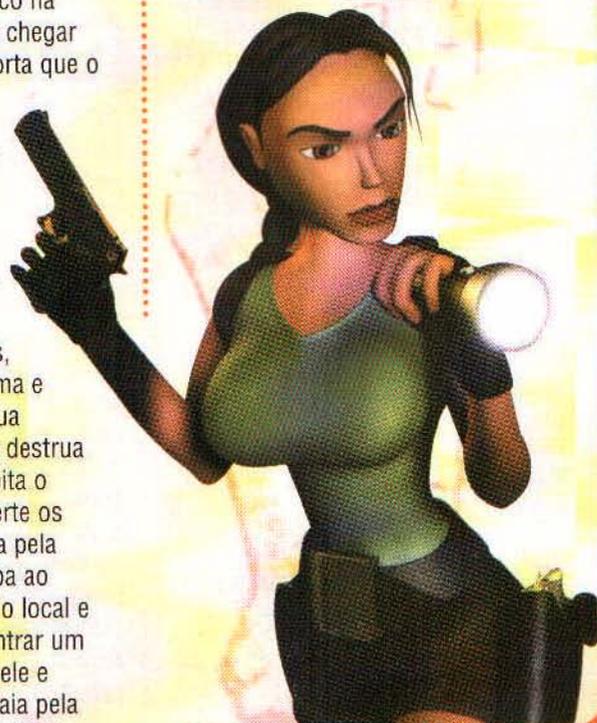
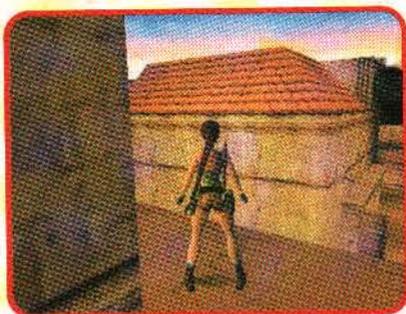
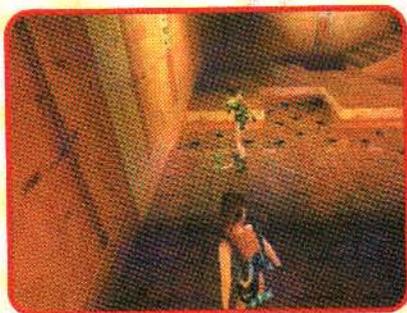
martelos para quebrá-la. Pegue a Cartouche Piece 2 e combine as duas peças para conseguir a Ba Cartouche. Volte e use-a para abrir o portão. Pendure-se na alavanca e apague o fogo. Suba pela madeira, arraste a peça e coloque-a entre os martelos para receber a Ra Cartouche. Use-a para abrir o portão que resta. Um espírito de fogo virá atrás de você, mas continue em frente e suba pela rampa. Acione a alavanca e liberte um espírito de gelo. Os dois espíritos vão se destruir. Volte e pule de corda em corda. Na última, pule entre os pilares para conseguir o **segredo 35**.

Volte à corda e pule para o lado oposto. Suba pela madeira e pule para trás para cair sobre a plataforma. Pule e pendure-se na alavanca ao lado. Suba de volta e suba na plataforma que você ergueu. Examine o buraco na parede para pegar uma tocha. Desça e acenda-a no fogareiro. Use-a para acender as duas tochas e assim abrir um alçapão. Desça por ele para chegar ao **segredo 36**.

No local onde pegou a tocha apagada, pule e continue pela passagem adiante. Pule e pendure-se na alavanca para levantar uma plataforma logo atrás. Suba por ela e pule na abertura acima para chegar ao **segredo 37**. Desça e siga pelo corredor.

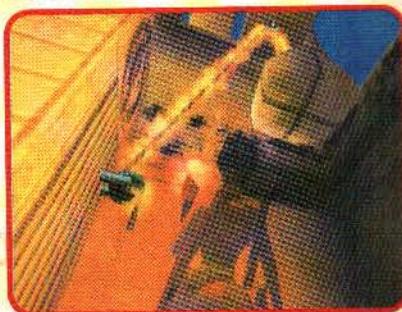
Guardian of Semerkhet

Na sala de estratégia, suba pelo buraco na parede e passe agachado. Mova a alavanca para abrir a porta por alguns instantes. Corra pelas plataformas e não pare, senão você vira picadinho. Passe pela porta e pegue o Golden Vraeus no altar. Para voltar, desça ao andar inferior, não pise nos buracos e suba pelo buraco na parede. De novo na sala de estratégia, use o Golden Vraeus no encaixe e veja a animação. Pegue o item Guardian Key na pirâmide aberta, use-o no encaixe ao lado do alçapão e desça por ele.

Uma espécie de touro vai surgir e ficar no seu pé. Pule para fugir dos ataques e pendure-se na trilha no teto até chegar a um buraco na parede. Entre por ele para chegar ao **segredo 38**. Vá pela porta que o touro abriu, examine o buraco na parede, pegue a tocha, volte ao corredor e acenda-a. Na sala onde você a pegou, acenda duas luminárias e abra a porta secreta para chegar ao **segredo 39**. No corredor repleto de portas, fique de frente para a última e quando o touro vier em sua direção, pule para que ele destrua a porta. Siga por ela e repita o processo para que ele acerte os símbolos nos pilares. Siga pela passagem da direita e suba ao segundo andar. Contorne o local e preste atenção para encontrar um buraco no teto. Suba por ele e encontre o **segredo 40**. Saia pela esquerda para completar a fase.

Desert Railroad

Acione a alavanca e pule para o vagão seguinte. No vagão em que há mercadoria escorregadia, pendure-se na lateral e prossiga. No último vagão, pendure-se bem no final, solte-se e pendure-se no buraco abaixo para chegar ao **segredo 41**. Pendure-se na lateral do mesmo vagão e entre pela janela para encontrar o Crowbar, que permite ativar as alavancas quebradas. Acione a alavanca e saia do vagão. No próximo vagão use a Crowbar na caixa de madeira no canto para abrir e encontrar o **segredo 42**. No vagão inicial use o Crowbar, abra mais uma caixa e encontre o **segredo 43**. Acione a alavanca quebrada para soltar os vagões e siga em frente.

Alexandria

No vilarejo entre na mansão e fale com seu amigo. Pegue o item Laser Sight sobre a mesa, saia pela varanda e pule para a casa adiante. Salte e pendure-se no telhado ao lado. Contorne a quina do telhado, solte e pendure-se na alavanca para abrir o **segredo 44** na biblioteca. Vá pela passagem no beco para prosseguir.

No Egyptian Adventure, entre na segunda sala, que está cheia de armadilhas de espetos. Olhe o reflexo no espelho para saber qual é o caminho seguro. A arma Crossbow está no final da sala. Combine o item Laser Sight com a Crossbow e você poderá usar a mira com zoom. Na próxima sala, escorregue pela rampa rapidamente, saque a Crossbow, ative a mira e acerte todos os alvos antes que a plataforma caia e derrube-o sobre os espetos. Desça sem preocupações e pegue o item Token no chão. Na máquina do encantador de serpentes use o Token. Com a música, a corda vai subir e você poderá subir por ela. Use o Crowbar para arrancar o gancho da parede (Wall Hook), pegue o cabo de vassoura (Broken Handle) e combine os dois para conseguir o item Hook and Pole. Use-o na cabine de entrada do parque e pegue a chave (Gate Key). Vá ao fim da rua para chegar a Coastal Ruins.

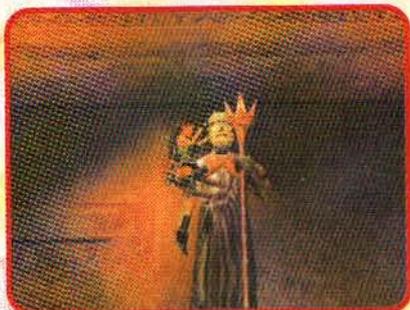
Coastal Ruins

Você passa várias vezes por este estágio. Não há segredos nem quebra-cabeças, mas é um ponto importante para alcançar várias fases. A primeira é a Catacombs. Entre na construção à direita do castelo.

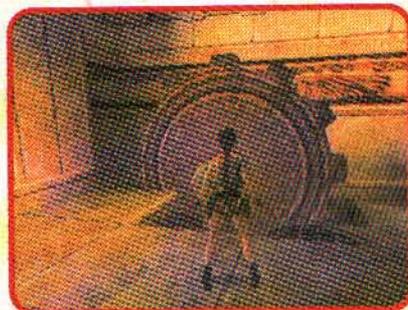
Catacombs

Entre na construção e com a Gate Key abra a porta no segundo andar. Siga em frente e acione o botão no final da sala. Na entrada do edifício, desça no buraco, pegue a tocha no chão e acenda-a ao lado. Pule para queimar a corda e derrubar a pedra e entre pelo buraco. Use a Crowbar para abrir as portas e arraste o pilar para o centro da sala. No andar inferior vá até a sala onde acionou o botão, arraste o pilar até a sala anterior e coloque-a sobre o desenho no canto. Um espírito vai sair. Corra e esconda-se atrás da cruz para destruir o fantasma. Desça escorregando pela madeira e acione a alavanca. Pule na corda e salte para agarrar-se na próxima. Vire-se para a esquerda e pule para agarrar-se no buraco na parede e chegar ao **segredo 45**.

Desça pelo buraco e siga pela passagem à direita para mergulhar. Suba na primeira plataforma e pule pelas outras à direita para chegar a uma alavanca. Acione-a e pule pelas novas plataformas que surgem. Pendure-se no teto para chegar à próxima alavanca, acione-a e pule na água. Atraia a espírito até a cruz . Suba de novo e atravesse o caminho de plataformas. Siga pendurado pela parede e vire na quina para encontrar uma passagem. Suba pela madeira e pegue o item Trident.
Vá pela escada à direita para chegar a outro Trident. Vá subindo e volte quase ao início da fase. Desça escorregando e pendure-se na escada à direita para descer mais. Vá pela passagem da esquerda e escale os muros do labirinto para encontrar outro Trident. Pule na bifurcação na parede à esquerda para pegar itens e desça até o térreo.
Procure o elevador que

leva-o ao **segredo 46**.
Pendure-se na corda e pule na passagem ao lado para chegar ao último Trident.
Detone os esqueletos e volte para entrar pela porta que se abriu para encontrar o **segredo 47**. Use a saída ao lado e volte a Coastal Ruins. Volte à fase em que estava, desça no grande pátio e escolha a passagem do meio para chegar ao templo de Poseidon.

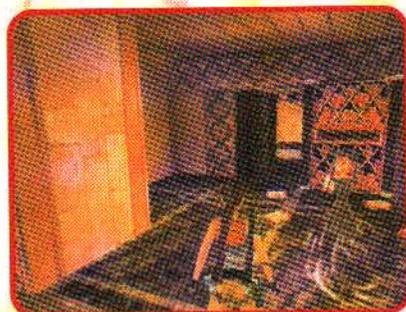
Temple of Poseidon

No templo há quatro passagens e um buraco no meio. Em cada uma há uma estátua de Poseidon para você encaixar um Trident. Veja como chegar em cada estátua:
Primeira passagem - Entre na piscina vazia e passe agachado pelo buraco no canto para encontrar o **segredo 48**. Passe abaixado por baixo da estátua para encontrá-la.
Segunda passagem - Suba pela escada natural na parede ao lado da estátua.

Terceira passagem - Suba pelo buraco na parede ao lado da estátua. Há uma armadilha de fogo embaixo da entrada. Venha correndo e pule antes para se agarrar e evitar a armadilha.
Quarta passagem - Suba pela madeira de frente à estátua. O buraco entre as quatro passagens vai se encher de água e você poderá usar o caminho aquático até o final da fase.

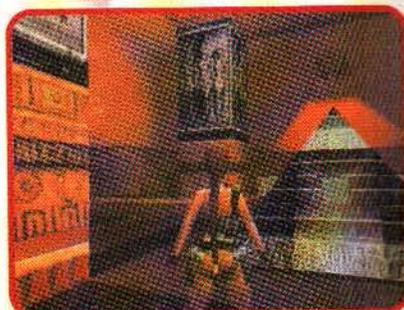
The Lost Library

Entre pela segunda porta do lado esquerdo e desça rapidamente pela madeira para não ser pego pelas rodas. Olhe a engrenagem da esquerda e pendure-se no espaço entre ela e o buraco para encontrar uma escada que o levará ao **segredo 49**. Suba de volta e use a Crowbar para arrancar a Golden Star da parede. Suba pela escada oculta atrás do pilar ao lado. Passe pelo salão e desça pelo buraco para encontrar um homem de lata montado em um cavalo.

Corra ao lado dele e atire na jóia em seu peito. Quando ele cair, detone-o com sua UZI e pegue a Horseman Gem que ele deixa. Siga por uma das entradas do pátio e encontre uma porta fechada com um pêndulo ao lado. Atire nele para abrir a porta e pegar o **segredo 50**. Use a Horseman Gem no encaixe da porta na sala anterior e puxe a corrente duas vezes para abrir um caminho aquático. Volte e siga pelos corredores repletos de correntes. Desvie delas e siga em frente, levante o alçapão e desça na água. Vá pelo caminho que você abriu e pegue mais duas Golden Star. Na entrada da fase entre pela terceira porta da direita. Use as Golden Star nos encaixes para abrir as grades que guardam as peças.

Seu objetivo é encaixar as peças sobre os círculos para formar uma corrente de energia e abrir a porta, mas há uma seqüência certa. Ao encaixar a peça no círculo certo, uma bola de energia surge sobre ela. Repita com todas as peças para abrir a porta e encarar outro quebra-cabeças. Há sete cobras, cada uma com uma alavanca que, quando acionada, acende a cobra. Cada uma delas é interligada com outras duas. Assim, quando você acender uma cobra, outras duas também acenderão. Para saber qual delas corresponde a qual, basta olhar a tubulação. O objetivo é deixar todas as cobras acesas e com isso uma plataforma vai surgir e você poderá usá-la para alcançar a passagem no teto. Abra a última porta no segundo andar e pegue o Pharos Pilar sobre o altar. Um espírito de fogo vai surgir: corra até a fonte e pule lá para apagar o espírito. Volte e entre pela terceira porta. Escorregue pela rampa e corra imediatamente para a esquerda para fugir da bola de ferro. Suba na rampa e pule para pendurar-se na alavanca ao lado. Suba na plataforma e pule para pendurar-se na parede ao lado. Suba para chegar a uma passagem ao lado da cabeça do leão. Pule na cabeça dele e puxe a corrente.

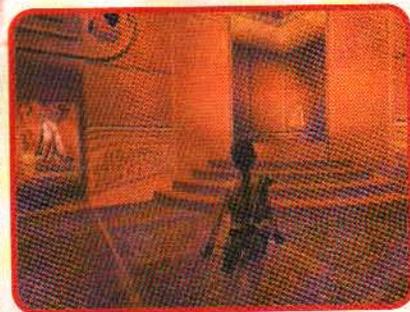
Desça e passe agachado pela boca dele. Suba pela madeira e vá pela porta da esquerda. Pegue a tocha no chão, pise nos dois blocos para acender as tochas e acenda a sua também. Na próxima sala, jogue a tocha nas madeiras no chão para queimá-las. Desça na sala abaixo e pegue o pergaminho (Music Scrool) que Lara fica olhando. No início, entre na primeira sala da esquerda e pegue o Fire Scrool sobre o altar. Suba ao segundo andar e entre na sala em que há uma harpa. Use o Music Scrool no apoio ao lado dela e Lara vai tocá-la, abrindo uma passagem na mesma sala.

Suba pela passagem e pegue o Pharos Knot. Vá pela outra passagem e arraste a luminária pelas marcas no chão para abrir uma passagem, que é o **segredo 51** e a continuação da fase. Pegue os itens e o Broken Glasses no chão e suba pela escada no buraco para voltar a Coastal Ruins. Entre na água, siga um pouco para a frente e olhe à direita para encontrar um buraco. Nade através dele para encontrar o caminho para uma pirâmide submersa.

Temple of Isis

Entre pelas duas passagens na pirâmide e use seus itens nos encaixes para abrir o portão de entrada. Entre e siga pela escadaria à direita. Suba nas colunas e use o Crowbar para tirar os Black e Broken Bettle da parede. Os escaravelhos virão atrás de você. Pule sobre os blocos no meio da sala e acione os dois botões para abrir um alçapão. Desça por ele, pegue a Winding Key, acione o botão ao lado e em seguida volte à entrada.

Vá pela escadaria no centro e encontre uma pirâmide negra. Para abri-la, precisará de quatro Black Bettle. Em volta da pirâmide há três buracos. Escorregue pelas rampas nos três, corra pelo fluido inflamável antes que o fogo o alcance e pegue os Black e Broken Bettle. Encaixe os Black na pirâmide. Volte e siga pela escadaria que está à sua esquerda.

Cleopatra´s Palace

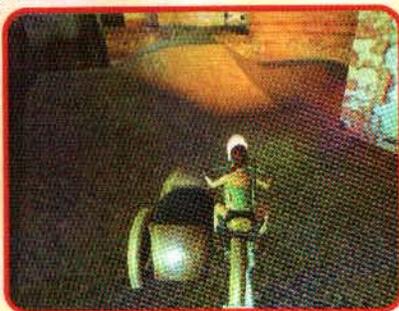
Mergulhe na piscina e entre pela passagem. Examine o buraco na parede para abrir uma passagem, entre no palácio e suba a rampa. Use o Crowbar para abrir as duas portas. Escorregue pela rampa e suba na plataforma à frente antes que o fluido se inflame. Pule pelas plataformas à direita para chegar ao Black Bettle, pegue-o e volte. Dê um pulo longo para pendurar-se na saída.

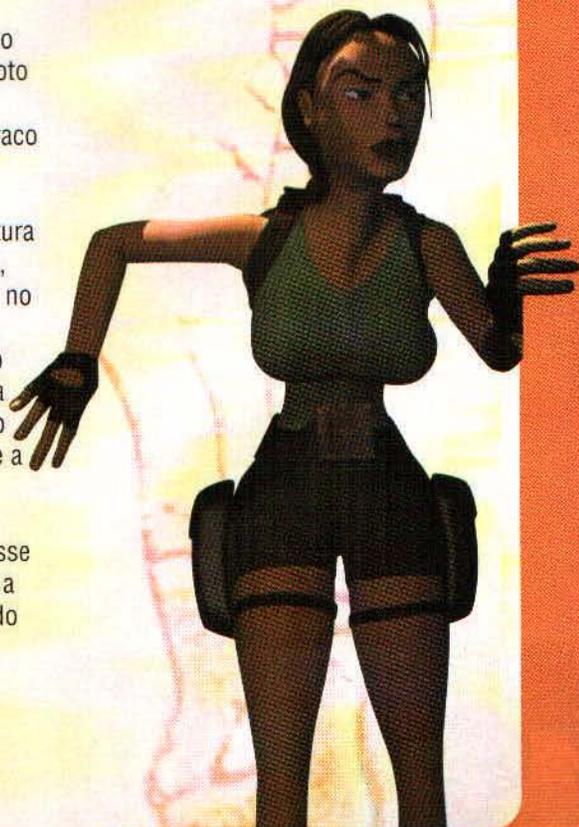
Na pirâmide negra da fase anterior, encaixe a última peça para abri-la. Pegue o Mechanical Scarab, combine com a Winding Key e forme um besouro movido à corda. Volte e no palácio de Cleópatra vá ao corredor repleto de furos. Não ande ali pois há muitas armadilhas. Pare sobre o desenho do besouro e use seu besouro mecânico para desativar as armadilhas do corredor. Você terá de usar este esquema várias vezes.

No ponto indicado pela foto, use o besouro para desmontar a armadilha e chegar ao **segredo 52**. Volte ao início das armadilhas e pegue o Right Gauntlet no baú. Vá ao portão e pendure-se na alavanca. Suba no bloco ao lado e pule para pendurar-se na parede, contorne até chegar a

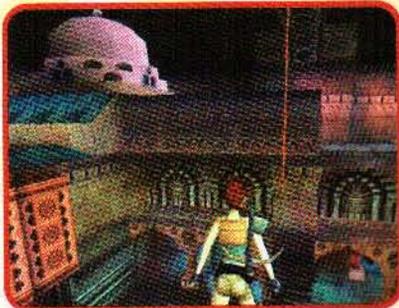
uma passagem e encontrar o Right Greave. Volte pelo mesmo caminho e entre pela porta que se abriu. Pegue o Pharos Knot no baú e use-o no encaixe ao lado da porta, perto do local onde você pegou o segredo. Entre na sala pegue o medicamento sobre o bloco e assista à animação. O clone de Lara não faz nada, mas quando os inimigos o atacam você perde sua energia, portanto proteja-o a qualquer custo. Suba na coluna que surgiu ao lado e pendure-se na trilha. Desça adiante e suba sobre a trilha.

Suba até encontrar duas alavancas no alto. Pule e pendure-se nelas para abrir as portas. Entre, examine os buracos para encontrar os itens Ornate Handle e Hathor Effigy e combine os dois para conseguir o Portal Guardian. Use-o na base ao lado da porta para abri-la e vá em frente até a sala do trono. Dois guardiões enormes vão aparecer. Fuja e entre nas salas laterais para pegar os itens Left Greave e Breast Plate nos baús. Corra e desça pelo buraco na sala do trono.

City of the Dead

Detone o guarda, pegue o Revolver, pegue a moto e vá até o ponto indicado na foto a seguir. Tome impulso e salte da rocha na área com placas para quebrar o chão e ache um novo caminho. Desça pela escada e note que perto de um dos inimigos há um espaço na parede. Pendure-se na parte mais baixa, siga para o lado e suba na bifurcação. Vire-se e atire no globo para libertar um espírito de gelo.

Desça e corra pra piscina: o espírito vai segui-lo e congelar a água. Dê a volta e passe por cima da piscina até a alavanca. Acione-a e volte para entrar pela porta que se abriu. Ao passar por ela, use o Crowbar e abra a parede mais escura para chegar ao **segredo 53**. Saia agachado e fique pendurado na parede. Suba na passagem ao lado e pule para pendurar-se na alavanca ao lado do portão e abri-lo. Volte, pegue a moto e arrebente a parede para voltar.
No local com duas metralhadoras blindadas atirando do teto, vire à direita e estacione de frente ao portão. Vire-se e corra em direção à porta do prédio à sua frente.
Entre rapidamente, arraste o corpo sobre a grade e volte. Pegue a moto e vá para os fundos do último edifício. Passe agachado pelo buraco e acione a alavanca. Suba e entre pelo buraco para encontrar a alavanca e abrir a porta na cobertura do edifício. Saia, pegue sua moto, passe pelo portão que você abriu no inicio da fase e desça no buraco. Suba pela escadaria até o topo, vire-se e tome impulso para saltar sobre a rampa e cair dentro da passagem à sua frente. Acione a alavanca no canto e volte à escadaria. Suba na coluna para chegar à cobertura do prédio. Passe por ela e use o binóculo para ver a localização das metralhadoras e do barril de combustível.

Use a opção Separate para tirar a mira da Crossbow e combine a mira laser com seu revólver de grosso calibre e acerte o barril de combustível. O helicóptero vai explodir junto com as metralhadoras. Pule e acione a alavanca para abrir o portão de saída. Siga pelo lado oposto e tente saltar sobre o grande buraco. Se tiver dificuldade, deixe para depois, quando tiver instalado o turbo na moto. Saltando o buraco você encontrará quatro pilares. Pendure-se no primeiro e faça uma sequência de três pulos para agarrar-se na parede e chegar ao **segredo 54**. Volte e saia da cidade.

Chamber of Tulum

Desça a rampa e estacione de frente à entrada da passagem. Siga a pé e saia do outro lado. Olhe para cima, entre pela passagem e siga agachado para chegar ao **segredo 55**. Dentro da passagem anterior suba na coluna ao lado da saída, pule para a parede a frente e pendure-se na da esquerda. Pendure-se na coluna e contorne-a. Suba para encontrar uma outra alavanca.

Veja uma corda no centro do pátio, pule sobre o espaço à direita dela e pendure-se. Balance em direção à entrada (à esquerda) e pule para encontrar o **segredo 56**. Salte na plataforma para voltar ao chão, saia à esquerda de onde pegou o segredo. Ao se deparar com o Minotauro, corra de volta e suba até aquela alavanca. Acione-a para prendê-lo, pendure-se na corda e siga pela passagem da direita. Escorregue pelo buraco e use sua moto até o local onde encontrou o Minotauro. Acione a alavanca e abra a porta. Entre e suba rapidamente pela escada.

Citadel Gate

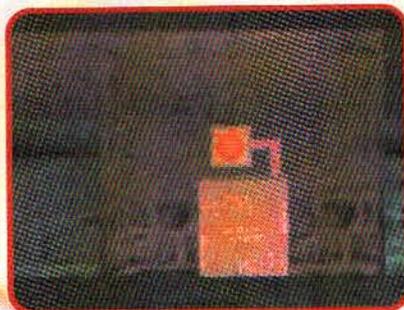
Fale com o homem e siga em frente. Quando um dragão surgir, corra, vire na primeira rua à direita e desça onde há dois caixões. Acione as três alavancas, desça pelo buraco que estava bloqueado e acione outra alavanca. Volte, suba na plataforma ao lado do caixão e acione a alavanca quatro. Desça e entre por outro buraco para acionar outra alavanca que abre uma porta.

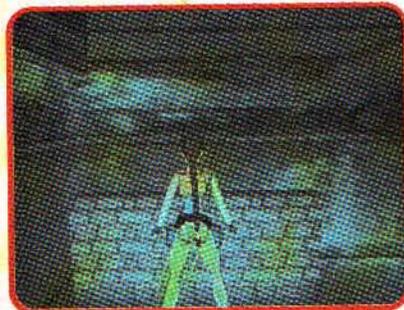
Siga por ela e pendure-se na corda. Vire-se em balance para saltar junto do sino à direita. Pendure-se no buraco abaixo e entre para encontrar o **segredo 57**. Suba na corda novamente e salte na plataforma adiante. Vire-se, pule de telhado em telhado e chegando ao terceiro corra e pule para pendurar-se na parede.

Caia sobre a plataforma ao lado, pule no telhado mais baixo e pule para a passagem a frente. No final do corredor, pule para cair à direita e pegue o Nitrous Oxide Cannister atrás do jipe. Pule em direção ao táxi e caia em uma área plana. No início da fase fale com o cara. Volte a fase anterior, pegue a moto e siga pela única passagem que resta.

Trenches

Vá pela rua à direita até a metralhadora blindada. Esconda-se atrás das caixas e não se levante de jeito nenhum. Rasteje até o buraco na parede, mire com o revolver através dele e destrua o tanque de combustível da metralhadora. Suba na coluna e pule para o buraco no telhado. Entre agachado pelo buraco no corredor, passe com cuidado pelos vapores e vá pelo buraco ao lado. Atire no tanque da metralhadora e volte. Vá pelo corredor e entre agachado pelo próximo buraco para encontrar o cartão Weapom Code Key. Volte, pendure-se na parede e contorne-a para encontrar um jipe destruído. Examine o motor e use a Crowbar para arrancar o Valve Pipe, combine com o Nitrous Oxide para conseguir o Nitrous Oxide Feeder.

Volte até a moto e use o item nela: quando você apertar o botão de corrida ela acelera mais e realiza saltos maiores. No início da fase olhe para a parede ao lado da palmeira onde há um caminho bloqueado por uma pedra. Atire com o revólver, suba pela rua do meio e entre na bifurcação à direita. Pule ependure-se na tampa do alçapão para abri-lo. Suba pelo buraco e pendure-se na parede adiante para chegar a uma passagem. Pule e pendure-se no chão do corredor com a luz vermelha. Vire-se e pendure-se na parede, suba pela passagem ao lado.

Acione sua Crossbow, use a mira para acertar o painel através do buraco e só pare quando sair fumaça. Desça e pegue sua moto. Suba a rua com o turbo, passe pela porta que se abriu, estacione e suba pela escada ao lado.

Street Bazar

Pegue o item Car Jack Body atrás do carro e o Handle sobre a mesa e combine os dois. Fale com o homem ferido e receba a Mine Detonator Body. Acione o botão, entre pela porta ao lado e suba a escada. Pendure-se no teto, desça à direita, passe pelo buraco e use o Car Jack Body sobre ao muro para arrebentar a grade no teto. Suba e encontre uma plataforma onde caem raios. Dê a volta por trás e empurre a máquina onde os raios caem, para cair um raio na ponte e liberar o caminho. Salte, pendure-se na parede, siga para a esquerda e desça no telhado. Pule por cima das partes escorregadias até o segredo **58**. Volte, siga pelo buraco até depósito, desça a rampa e pegue o Mine Position Data ao lado do corpo. Combine-o com o Mine Detonator Body. Volte e ao se deparar com o touro sagrado egípcio, fique em frente das caixas no canto e pule quando ele correr em sua direção. Assim ele empurra as caixas e libera o caminho. Suba para voltar a Trenches. Vá até o local onde deixou a moto, suba a escada para o Street Bazar e siga pela porta da esquerda. Fique em frente à área isolada com uma cerca e use o Mine Detector para explodir a região minada. Ative o botão à sua frente e pegue a moto. Suba a rampa atrás de você e use o turbo para arrebentar a cerca e saltar o buraco. Volte até o homem no início da fase e assista à animação com o dragão.

Gran Turismo 2

Todos para o grid

Escolha entre centenas de carros e pise fundo em disputas animais nas pistas

Ronaldo Testa

Já imaginou uma garagem com centenas de carros para você escolher? Pois pode parar de imaginar e se preparar para a largada em Gran Turismo 2. O jogo tem quase 600 carros, entre modelos antigos, esportivos e protótipos, com muitas pistas para você derrapar na terra e no asfalto.

O primeiro da série, lançado em 98, tornou-se um dos simuladores de corrida mais disputados no Playstation e a nova versão é ainda mais empolgante e realista. São dois CDs com muitos campeonatos e desafios para todos os tipos de piloto. No primeiro você encontra o modo Arcade e no segundo, o Simulation, mais complexo.

Cada carro tem suas características e responde de forma diferente aos comandos. Para acelerar em todos os estilos é preciso fazer uma série de testes e obter licenças específicas. Há seis diferentes tipos de licença (três normais e três internacionais) e não é fácil conseguir todas.

Devidamente aprovado, você tem dinheiro apenas para comprar um carro usado. Opte por um tipo FF, que tem melhor desempenho nas curvas e pode participar de muitos campeonatos. Entre eles uma boa opção é o Mitsubshi Mirage, o primeiro na lista de usados da concessionária, pequeno e com tração dianteira.

A jogabilidade é boa e é importante pilotar carros diferentes para pegar as manhas de todos. O visual também é bem legal, mantendo a qualidade da versão anterior. As mudanças nos gráficos devem ficar para a nova versão do jogo, já anunciada para o Playstation 2 e que deve ser lançada no Japão junto com o console, em março.

Mas não fique aí parado esperando: siga nosso guia para acelerar muito, tirar todas as licenças, descobrir pistas e carros secretos e conquistar este campeonato.

Atenção

Antes de começar, certifique-se de que seu Memory Card tenha pelo menos quatro espaços livres, caso contrário você não conseguirá salvar o jogo ou terá de formatar o Memory Card, perdendo informações de outros games.

Gran Turismo 2

Corrida

Fabricante ■ Sony/Polyphony

Gráficos	10
Som	9,5
Jogabilidade	10
Diversão	10
Nota final	9,8

Na pista há carros de linha de marcas como Ford, Fiat, Volkswagen, Peugeot, Renault e muitas outras

Há até uma loja de rodas, com diferentes modelos para você personalizar seu veículo

Passando pelas pequenas rampas que aparecem em algumas pistas, você consegue voar, literalmente

de largada

de terra e asfalto

Além de correr em circuitos oficiais e ruas, você acelera também em pistas de rali cheias de obstáculos

Há máquinas supervelozes, mas também modelos mais antigos, como este 500R que faz 100 km/h

Corra com os modelos Dragster, que chegam a 350 km/h facilmente

Comandos

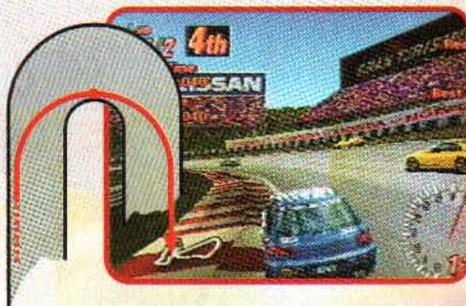
- X - Acelerador
- ■ - Freio
- ● - Freio de mão
- ▲ - Marcha-a-ré
- L1 - Visão traseira
- R1 - Mudar ângulo de câmera
- L2 - Aumentar marcha
- R2 - Reduzir marcha

Briefing

Siga as nossas instruções básicas e torne-se um campeão

De olho no traçado

Veja algumas dicas para não errar nenhuma curva

Curvas em "U"- Escolha uma das opções de caminho indicadas.
1 - Entre na curva pelo lado de fora, soltando o acelerador, e busque a zebra pelo lado de dentro da pista. A partir da metade da curva, deixe o carro "escorregar" um pouco para o lado, retomando a aceleração.

2 - É um pouco mais complicado, mas proporciona maior velocidade e aceleração na saída da curva. Venha grudado pelo lado de fora da curva e depois freie para fazer a curva derrapando. Mas vá com cuidado: se você estiver correndo muito e frear seco, pode perder o controle do carro ou rodar.

Ziguezague ou curva em "S"- Também podem ser feitas de duas maneiras. Seguindo a indicação da linha pontilhada você faz a curva rapidamente, mas chega na reta com pouca potência. O traçado indicado pela linha contínua é o melhor: você sairá com maior potência e velocidade.

Os carros

Conheça os cinco tipos de veículo disponíveis no jogo

FF - Este tipo de carro tem tração e motor dianteiros e garante bom desempenho nas curvas. O único risco é você perder o controle da traseira do carro, principalmente em velocidades muito altas. São veículos eficientes, mais leves, econômicos e com bom espaço interno.

FR - Têm motor dianteiro e tração traseira. São mais difíceis de controlar e, devido à tração, têm um comportamento parecido com os veículos de corrida tipo Fórmula e tendem a sair de traseira. Para corrigir o problema, acelere após o meio da curva, assim as rodas de trás tracionam e ganham aderência.

4WD - Com motor dianteiro e tração integral (nas quatro rodas), são os melhores do jogo. Todos os veículos com tração nas quatro rodas são especiais, já que o motor distribui melhor sua força. Eles têm boa aceleração, respondem bem aos comandos e são fáceis de controlar nas curvas.

MR - São carros diferentes, com motor no meio da máquina. Com o peso bem distribuído, são estáveis.

RR - Têm motor e tração traseiros, são bem antigos e raros. Geralmente são fracos e não atingem altas velocidades, mas se seguram bem nas curvas. Não são indicados para competições sérias, mas são legais para colecionar.

Troque com os amigos

No menu inicial você encontra a opção Communication, que permite comprar carros de um amigo, misturar recordes e acessar carros da primeira versão do game. São três opções:

Trade - Você pode comprar carros de um Memory Card inserido no Slot 2. Eles custam o dobro do preço normal nas concessionárias, mas vale a pena para comprar os modelos especiais, que são muito difíceis de conseguir.
Mix Records Data - Com esta opção você pode misturar os recordes do Memory Card 2 com os do Memory Card 1.
Convert - Esta opção permite utilizar carros da versão anterior do jogo para a atual, mas no original japonês a opção não funcionou.

Prepare-se para a largada

Para equipar seu carro, vá até a loja com a marca do veículo, escolha a opção Tune e compre algumas peças. Há itens caros, que você só poderá comprar depois de vencer algumas corridas. Entre as opções de peças, escolha as recomendadas na lista a seguir:

Muffler (escapamento) - Racing.
Engine (motor) - Compre Computer, Full balance tune, Port polish, Stage 3.
Drive train (mecanismo de tração) - Trasmission, Full customize service, Triple plate, LSD full customize service, Racing, Carbon propeller shaft.
Turbo (turbo) - Escolha entre Stage 1, 2, 3 ou 4, Racing.
Suspension (suspensão) - Opte pelo Full customize service.
Tire (pneus) - Escolha Racing hard ou Dirt (para rali).
Others (opicionais) - Stage 1, 2 e 3 (reduzem o peso)
Se estiver montando um carro para rali, compre também as peças Proffessional.

Manual de pilotagem

O jogo tem dois CDs, com dois modos de jogo. Comece com o CD 2 (Simulation) para obter as licenças, participar dos campeonatos e comprar carros. Quando conseguir encher sua garagem, jogue no modo Arcade com os carrões que conquistou

Modo de simulação

Neste modo você encara corridas disputadas em campeonatos divertidos. No início você tem pouco dinheiro e é melhor comprar um carro usado. Vá para East City e compre um carro de passeio de pequeno porte, com potência em torno de 170 PS para entrar em campeonatos de classe B (que aceitam carros com até 250 PS).

Há algumas corridas livres, mas para outras você precisa fazer os testes e obter licenças. Depois é só começar a brincadeira. Conquistando vitórias você ganha prêmios em dinheiro e modelos especiais de carros.

Tela inicial

Na tela principal você encontra as seguintes opções

Home - Divide-se em três itens
Garage - Onde ficam todos os carros que você adquire no modo Simulation.
Game status - Exibe os troféus ganhos nas licenças.
Licensor credits - Mostra os créditos dos fabricantes de veículos.
License - É aqui que você faz os testes para conseguir as licenças exigidas nos campeonatos. Há cinco tipos de licenças: A, B, I-C, I-B, I-A.

Gran Turismo 2

Machine Test - Ao comprar um carro, selecione esta opção para testar seu desempenho. Ao comprar equipamentos, volte aqui para conferir se o desempenho de seu carro melhorou.
Car Wash - Lave seu carro aqui. Não é obrigatório, mas você gasta pouco e dá um brilho em sua máquina.
Wheel Shop - Compre rodas novas para melhorar o visual do carro. Não há qualquer mudança no desempenho.
Go Race - Escolha um dos campeonatos. Para isso tire suas licenças ou você só poderá participar das provas Free (livre), que não exigem licença.
West City - Escolha carros italianos ou franceses (Citroen, Renault, Venturi, Lancia, Alfa Romeo, Fiat e Peugeot).
North City - Veículos alemães e ingleses (Mercedes-Benz, BMW, RUF, Mini, MG, Lotus, Jaguar, Aston Martin, Audi, Opel, TVR, Volkswagem, Lister).
South City - As opções ão carros americanos (Dodge, Shelby, Ford, Vector, Chevrolet e Plymounth).
East City - Veículos japoneses (Mitsubishi, Tommy Kaira, Nissan, Toyota, Daihatsu, Mazda, Subaru, Suzuki e Honda).

Licenças

Antes de participar dos campeonatos é preciso tirar licenças. São seis tipos de licença, com dez testes em cada uma. Os carros mudam e o nível de dificuldade vai aumentando. Você precisa se sair bem nos testes para conseguir as licenças e de acordo com seu desempenho recebe medalhas de ouro, prata ou bronze. Conseguindo todas as medalhas de ouro, você ganha carros secretos e pode se considerar um fera nas pistas. Veja o tempo máximo e a velocidade de largada.

B License

Teste 1 - Pilotando um Toyota Vitz F você está em uma reta de 1000 metros e tem de parar exatamente sobre a linha quadriculada. Para isso, comece a frear pouco depois da marca dos 900 metros.
Tempo - 39,8 segundos/*Largada* - 0 km/h
Teste 2 - Acelerando o Fiat Coupe, seu objetivo é parar sobre a linha quadriculada em uma reta de 1000 metros. Comece a frear na marca dos 900 metros.
Tempo - 30,5 segundos/*Largada* - 0Km/h
Teste 3 - Com o R34 Skyline GT-R, use a mesma estratégia: na reta de 1000 metros, comece a frear pouco antes da marca de 900 metros e pare em cima da linha quadriculada.
Tempo - 28,8 segundos/*Largada* - 0km/h
Teste 4 - Pilotando um Nissan March você terá de dar duas voltas em uma pequena pista circular. Faça o possível para manter-se perto da zebra e conseguir um bom tempo.
Tempo - 27,0 segundos/*Largada* - 0km/h
Teste 5 - Com o Imprenza WRX STI você também tem de dar duas voltas em uma pequena pista circular. Tente manter-se perto da zebra e se o carro começar a se distanciar, não freie, apenas solte o acelerador.
Tempo - 35,3 segundos/*Largada* - 0km/h
Teste 6 - Com o Mazda Demio GL-X você aprende a fazer curvas médias à direita. Procure seguir a linha exibida na tela para fazer o melhor caminho.
Tempo - 27 segundos/*Largada* - 0 km/h
Teste 7 - Nesta prova com o Honda Integra você larga a 50km/h e aprende a fazer curvas médias à direita.
Tempo - 22,8 segundos/*Largada* - 50km/h
Teste 8 - Também com o Honda Integra, você larga a 50km/h e aprende a fazer curvas médias à esquerda.
Tempo - 22,8 segundos/*Largada* - 50km/h
Teste 9 - Pilotando o Ford Cougar, faça curvas em ziguezague, sempre em baixa velocidade.
Tempo - 26 segundos/*Largada* - 0km/h
Teste 10 - Com o Ford Cougar, faça curvas em ziguezague, em alta velocidade. Mantenha-se junto à zebra.
Tempo - 26 segundos/ *Largada* - 100 km/h

A License

Teste 1 - Com o R32 Skyline GTR na reta de 1000 metros, comece a frear pouco antes da marca de 800 metros.
Tempo - 19,7segundos/*Largada* - 200km/h
Teste 2 - Para fazer este teste em uma reta e uma curva aberta, comece a frear pouco antes da marca dos 900 metros com seu Subaru Legacy B4
Tempo - 22,5segundos/*Largada* -150km/h
Teste 3 - Pilotando o Honda Integra, faça uma curva média para direita.
Tempo - 21,6segundos/*Largada*-150 km/h
Teste 4 - Faça uma curva fechada para a direita com o Toyota Altezza RS200.
Tempo - 21,8segundos/*Largada* - 150km/h
Teste 5 - Pilotando o Honda Integra, faça uma curva fechada para a esquerda.
Tempo - 14,7segundos/Largada- 150km/h
Teste 6 - Seu carro é o Toyota Altezza RS200. Faça uma curva fechada para esquerda e em seguida para a direita.
Tempo - 21,8segundos/Largada-150km/h
Teste 7 - Agora com o Mitsubishi GTO, faça a curva fechada para a direita e depois para a esquerda.
Tempo - 27,7segundos/Largada-150km/h
Teste 8 - No controle do Supra RZ, faça a curva fechada para a direita e em seguida para a esquerda.
Tempo - 26segundos/*Largada* - 150km/h
Teste 9 - Com o Mitsubishi GTO faça uma curva fechada à esquerda e depois para a direita.
Tempo - 17,7segundos/*Largada*- 150km/h
Teste 10 - Pilotando o Supra RZ, faça a curva fechada à esquerda e depois para a direita. Freie um pouco antes da curva, mas tenha cuidado para não colocar o carro para o lado na freada pois ele pode rodar na pista.
Tempo - 17 segundos/*Largada* - 150km/h

I - C License

Teste 1 - Com o Mazda Roadstar 1.8 RS, faça uma curva média para a esquerda, em alta velocidade.
Tempo - 18 segundos/*Largada* - 150km/h
Teste 2 - Pilotando um Nissan SI 5 Silvia Aero, faça uma curva média para a esquerda, em alta velocidade.
Tempo - 18 segundos/*Largada* - 150km/h

Teste 3 - Com o Camaro Z-28 Coupe faça uma curva em "U" para a esquerda.
Tempo - 23,5segundos/*Largada* -100km/h
Teste 4 - Ainda com o Camaro, faça a curva em "U" à esquerda, na pista cercada por muros.
Tempo - 23,5segundos/*Largada* -100km/h
Teste 5 - Acelere o Supra RZ e faça ziguezague em curvas médias, mantendo a velocidade alta.
Tempo - 13,6segundos/*Largada* -150km/h
Teste 6 - Ainda com o Supra, faça o ziguezague e mais a curva média para a direita, em alta velocidade.
Tempo - 24,7segundos/*Largada*-150km/h
Teste 7 - Com o Toyota Celica SSII, faça o ziguezague e em seguida uma curva fechada à esquerda.
Tempo - 17segundos/*Largada* - 150 km/h
Teste 8 - Pilotando o Honda S2000, faça o ziguezague e a curva fechada para a esquerda.
Tempo - 17segundos/ *Largada* - 150km/h
Teste 9 - Com o Alfa 156 2.5, faça a curva aberta para a direita e a curva média para a esquerda.
Tempo - 22,5segundos/*Largada*-150km/h
Teste 10 - No controle da Corvette GS 96, faça curvas fechadas para a esquerda e depois para a direita.
Tempo - 27 segundos/*Largada* -100km/h

I - B License

Teste 1 - Prepare seu Imprenza 99 para enfrentar uma reta com saltos e a curva média para esquerda, em pista de rali.
Tempo - 31 segundos/*Largada* - 100km/h
Teste 2 - Com o Lancer EVO 98 faça o ziguezague na pista de rali. Freie um pouco antes das curvas e deslize suavemente.
Tempo - 23 segundos/*Largada* -100 km/h
Teste 3 - Pilotando o Mitsubishi FTO GPX, faça uma curva fechada e depois uma média para a direita.
Tempo- 27,5 segundos/*Largada*-150km/h
Teste 4 - Faça uma curva fechada e outra média para a direita com o NSX Type S Zero.
Tempo - 26,5segundos/*Largada*-150km/h
Teste 5 - No Mustang SUT Cobra 98, faça a curva em "U" para a esquerda.
Tempo - 20 segundos/*Largada* -150 km/h

Teste 6 - Acelere o Peugeot 106 fazendo ziguezague nas barreiras de pneus.
Tempo - 22,9segundos/*Largada* - 50 km/h
Teste 7 - Com o R33 Skiline GT-R execute uma curva fechada para a esquerda e depois outra para a direita.
Tempo - 22,6segundos/*Largada* -150km/h
Teste 8 - Pilote o Honda S2000 repetindo o ziguezague em barreiras de pneus.
Tempo - 21,6 segundos/*Largada* -50km/h
Teste 9 - Faça curvas inclinadas para a direita, esquerda e esquerda novamente com o Mazda RX- 7.
Tempo - 26 segundos/*Largada* -150 km/h
Teste 10 - Com o Viper GTS encare a subida, seguida por uma curva fechada para a esquerda.
Tempo- 25,7segundos/*Largada* - 150km/h

I - A License

Teste 1 - Pilotando o Viper GTS, dê duas voltas na pequena pista circular. Não se distancie da zebra.
Tempo - 33,7segundos/*Largada* - 0km/h
Teste 2 - Com o TVR Griffit 500 faça uma curva aberta para a esquerda na descida e depois um ziguezague na subida.
Tempo - 26,8segundos/*Largada* -100km/h
Teste 3 - Com o NSX Type S Zero, faça a curva em "U" para a esquerda, a curva fechada para a direita e outra à esquerda.
Tempo - 32,6segundos/*Largada*-100km/h
Teste 4 - Pilotando o Ford Escort Rally, faça a curva aberta e logo depois faça um salto para a esquerda.
Tempo - 31segundos/*Largada* - 150 km/h
Teste 5 - Com o Escudo Pikes Peak , execute curvas médias para a esquerda e em seguida para a direita.
Tempo - 31segundos/*Largada* - 100 km/h
Teste 6 - No comando do Peugeot 306, faça as curvas médias para a esquerda e em seguida para a direita.
Tempo - 42 segundos/*Largada* - 100km/h
Teste 7 - Com o Alfa 155 Touring Car, acerte a curva aberta para a direita e uma em "U" para a esquerda, sempre em alta velocidade.
Tempo - 18,8segundos/*Largada*- 150km/h
Teste 8 - Pilotando o Jaguar, faça uma curva média para a esquerda, um ziguezague e uma curva fechada para a esquerda.
Tempo - 25segundos/ *Largada* - 150km/h
Teste 9 - Com o R390GTI 98, faça curva aberta na subida, ziguezague na descida e curva fechada para a esquerda.
Tempo - 22 segundos /*Largada*-150km/h

Teste 10 - Pilotando o GT One 98, acerte a curva na descida, o ziguezague na subida e a curva fechada para a esquerda.
Tempo - 20.000 / Largada - 150 km/h

Licença secreta

Obtendo as cinco licenças, você terá acesso a uma especial: a S License. É a mais difícil, com testes complicados, que você tem de executar sem erros. Treine bastante e encare mais este desafio.

S - License

Teste 1 - Com o Rover mini 127 S, dê uma volta completa em Hahiti Road.
Tempo - 1:20minutos/*Largada* - 100km/h
Teste 2 - Pilote o Ford GT 40 e faça uma volta completa em Full Seatle.
Tempo - 1:40minutos/*Largada* - 150km/h
Teste 3 - Para dar uma volta completa em Red Rock Valley Speedway, acelere seu Imprenza Rally.
Tempo - 1:30 minutos/*Largada*- 150km/h
Teste 4 - Com o Penzoil Nismo GT-R, faça a volta completa na pista de Midfield Raceway.
Tempo - 1:10 minutos/*Largada* - 200km/h
Teste 5 - Acelere a Lotus Europa e dê uma volta em Grindelwald.
Tempo - 1:38 minutos/*Largada* - 100km/h
Teste 6 - Faça uma volta no circuito de Roma com o Peugeot 406.
Tempo - 1:36 minutos/*Largada* - 150km/h
Teste 7 - Pilote o Viper em uma volta completa em Laguna Seca.
Tempo - 1:23minutos/*Largada* -150 km/h
Teste 8 - Com o Lancer Evol, faça a volta em Tahiti Maze.
Tempo - 2:20minutos/*Largada* - 150km/h
Teste 9 - Acelere a Alfa 155 e faça a volta no circuito Rome Night.
Tempo - 1:38minutos/*Largada* - 150km/h
Teste 10 - Pilotando o GT One, dê uma volta em Apricot Hill.
Tempo - 1:17minutos/*Largada* - 200km/h

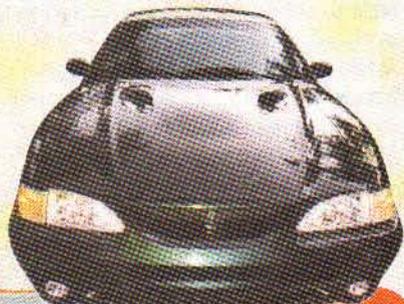
Gran Turismo 2

Carros secretos

Conseguindo o troféu de ouro em todos os testes de uma determinada licença você ganha carros secretos, uma versão especial dos normais. Não vale a pena tanto esforço já que os mesmos carros estão nas concessionárias, mas os perfeccionistas, que gostam de debulhar um jogo até o final, vão curtir o desafio. Veja os carros especiais de cada licença:

Licença B .... Spoon Honda S2000
Licença A.................... Dodge Concept Car
Licença I-C .... Mitsubishi GTO LM [R]
Licença I-B................ Honda CR-X LM [R]
Licença I-A............ Mitsubishi FTO LM [R]
Licença S.................... 1999 Toyota TS020

Campeonatos e prêmios

Veja todos os campeonatos, que tipo de carro deve ser utilizado e quais os carro entregues como prêmio ao campeão

1 - GT LEAGUE

Escolha qualquer carro. Veja as licenças exigidas e os prêmios de cada corrida

Europe League

Licença	I-B
Race 1	Castrol Toyota Supra [R]
Race 2	R33 Skyline Xexel [R]
Race 3	R33 Skyline Kure [R]

Pacific League

Licença	I-B
Race 1	Nissan 300ZX GT-S [R]
Race 2	Mazda RX-7 LM [R]
Race 3	HKS Drag Nissan 180SX

World League

Licença	I-A
Race 1 (sorteio)	Calsonic R33
	Nissan Skyline
	Castrol-MugenAcura NSX [R]
	Nissan R390 GT-1 [R]
	1998 Toyota GT-One

2 - Endurance Races

Mais uma vez o carro fica a sua escolha

Grand Valley

Licença	I-A
Race 1	Subaru Impreza Rally [R]
(sorteio)	1997 Nissan R390 GT-1

Apricot Hill

Licença	I-B
Race 1	Lancia Stratos
(sorteio)	Dodge Viper GTS-R [R]

Seattle Street Course (Long)

Licença	I-A
Race 1	Ford GT90 Concept Car [R]
(sorteio)	Ford Escort Rally [R]

Laguna Seca

Licença	I-A
Race 1	Toyota Celica Rally [R]
(sorteio)	Mitsubishi GTO LM [R]

Rome City Street Course

Licença	I-A
Race 1	Toyota Altezza LM [R]
(sorteio)	1997 Toyota Corolla WRC [R]

Trial Mountain

Licença	I-B
Race 1	Denso-Sard Toyota Supra

Special Stage R5

Licença	I-A
Race 1	TVR Cerbera LM [R]
(sorteio)	Lancer Evolution VI Rally [R]

3 - Special Events

FF Challenge - Prova para carros com tração dianteira

Licença	B, A e I-C
Race 1	Mugen Honda Accord SiR-T
Race 2	TOMs T111
Race 3	Mugen HondaPrelude Type-S

FR Challenge - Somente carros FR (motor dianteiro e tração traseira).

Licença	A, I-B e I-C
Race 1	Nissan Sil Eighty
Race 2	Nissan Nismo 270R
Race 3	Mazda RX-7 GT-C

MR Challenge - Só para carros com tração MR.

Licença	I-C, I-B e I-A
Race 1	Toyota TRD2000GT
Race 2	TOMs T020
Race 3	Ford GT40 [R]

4WD Challenge - Prova para veículos com tração nas quatro rodas.

Licença	A, I-C e I-A
Race 1	Subaru Legacy Wagon GT-B
Race 2	Nissan Nismo 400 Preceiding
Race 3	Mines Nissan R32.5 Skyline

Lightweight K-car Cup - Para carros leves, com potência de 100 a 150PS.

Licença	Free, A e B
Race 1	Mugen Honda Beat
Race 2	Mazda Demio A-Spec
Race 3	Mugen Honda CR-X Pro.2

Global Compact Car Cup - Para carros populares (compactos).

Licença	B
Race 1	Toyota Vitz F
Race 2	Renault Clio 16V
Race 3	Volkswagen Lupo 1.4

Luxury Sedan Cup - Prova para carrosde luxo.

Licença	A, I-C e I-B
Race 1	Honda Accord Type-R
Race 2	TRD Sports Toyota Chaser
Race 3	Autech Nissan Skyline GT-R

Muscle Car Cup - Corrida só para carros bem equipados.

Licença	A, I-C e I-B
Race 1	Plymounth PT Spyder
Race 2	Shelby Cobra Roadster
Race 3	Phaeton Concept Car

World Open-Car Cup - Provas para disputar com qualquer carro.

Licença	A, I-B e I-A
Race 1	Mazda Roadster A-Spec
Race 2	1997 Toyota MR-S Show Car
Race 3	Dodge Concept Car LM [R]

Historical Car Cup - Corrida só para modelos antigos.

Licença	A e I-C
Race 1	Mugen Honda CR-X Pro.3
Race 2	Lotus Europa
Race 3	1999 Toyota XYR Show Car

GT Wagon Challenge - Prova só carros do tipo wagon.

Licença	B, A e I-C
Race 1	Subaru Impreza STi Ver.5
Race 2	Mugen Honda Accord Wagon
Race 3	Nissan Stagea 260RS

80s Sports Car Cup - Somente veículos da década de 80.

Licença	A, I-C e I-B
Race 1	Mugen Honda Civic Ferio
Race 2	Mugen Honda CR-X Pro.3
Race 3	Mugen Honda Civic Type-R
Race 4	Mugen Acura Integra Type-R
Race 5	Nissan R30 Skyline Silhouete Formula [R]

Gran Touring Car Trophy - Escolha qualquer carro e vá para a pista.

Licença	I-C, I-B e I-A
Race 1	Nissan Silvia Daisen
Race 2	Castrol-Mugen Acura NSX
Race 3	Nissan Skyline Unisia Jecs

Pure Sports Car Cup - Competição especial para superesportivos.

Licença	A, I-C e I-B
Race 1	TOMs Angel T01
Race 2	Tommy Kaira ZZ III
Race 3	Tuscan TVR Cerbera Speed 6

Tuned NA No.1 Cup - Prova somente para veículos equipados com peças NA.

Licença	I-A
Race 1 (sorteio)	Mazda Roadster C-Spec Spoon Honda Civic Spoon Acura Integra

Tuned Turbo No.1 Cup - Somente para carros com turbo.

Licença	I-A
Race 1 (sorteio)	Mines Nissan R33 Skyline HKS Drag R33 Skyline Nissan Nismo 400R

Gran Turismo All-Stars - Escolha um carro bem potente.

Licença	I-A
Race 1 (sorteio)	Mines Mitsubishi LancerEvolution V Mines Nissan R34 Skyline TVR Speed 12 Tommy Kaira ZZ II [R] Nissan R390 GT-1 Roadcar

Super Touring Trophy - Escolha qualquer carro e comece a prova.

Licença	I-B
Race 1	TRD Toyota 3000GT
Race 2	TOMs Toyota Supra
Race 3	30th Anniv. Chevrolet Camaro

Modo Arcade

Neste modo não há prêmios em dinheiro e você tem de vencer para habilitar novos carros e circuitos. Além dos veículos disponíveis, é possível utilizar os carros conquistados no Simulation.

Tente obter todas as licenças no modo Simulation, assim, ao colocar o disco do Arcade Mode o sistema reconhecerá todas as pistas e carros que você conseguiu e as mesmas opções estarão disponíveis no Arcade. Termine as provas em todos os níveis de dificuldades para abrir todas as pistas no modo Reverse, habilitar a Classe Especial S e descobrir carros novos.

Ao iniciar o Arcade você encontra os itens a seguir:

Single Race - Você corre sozinho e se conseguir bons resultados, habilita novos circuitos. Há três opções:

Road Race - Corra para habilitar novos carros e pistas do Arcade.

Dirt Track - Dispute nas pistas de rali para marcar tempo.

Time Attack - Acelere nas mesmas pistas do Road Race, para marcar recordes.

2 Player Batle - Nesta opção você corre contra o jogador 2 que pode ser um amigo seu no controle 2.

Goodies - Confira todos os prêmios que ganhou no Arcade e os finais dos dois modos.

Load Guest Garage - Permite carregar as informações da garagem do modo Simulation para usar os seus carros também no Arcade

Escolha certo

Confira os melhores carros (com suas especificações de tipo e potência) para ganhar as corridas no modo Arcade

Classe C		
Citroen Xsara	FF	114PS
Mercury Cougar	FF	170PS
Peugeot 206 GTI	FF	140PS
Classe B		
Audi TT	4WD	225PS
Honda S2000	FR	250PS
Plymounth PT Spider	MR	228PS
Classe A		
RX-7 Type RS	FR	280PS
Skyline GT-R	4WD	280PS
Lancer Evol VI GSR	4WD	280PS
Classe S		
RUF CTR2	4WD	580PS
Renault Clio Sport V6	MR	253PS
Atlantique 400 GT	MR	414PS

UM DIA AS FÉRIAS ACABAM, MAS A DIVERSÃO CONTINUA!

WIPEOUT 64

BIO FREAKS

NBA COURTSIDE

APENAS 3x R$ 19,67 cada

WAR GODS

MISCHIEF MAKERS

PACOTES ESPECIAIS COM CARTUCHO N64 + ACESSÓRIO, EM 3X SEM JUROS.

SOUTH PARK

CARTUCHO DE MEMÓRIA

TUROK 2

CARTUCHO DE EXPANSÃO

THE NEW TETRIS

CONTROLLER AMARELO

3x R$ 63,00

Road Rash 64

Acelere com todas as motos

Atenção - Todas as seqüências devem ser executadas no menu principal. Um som confirma a dica

A corrida no Modo Scooter é uma das mais divertidas do game

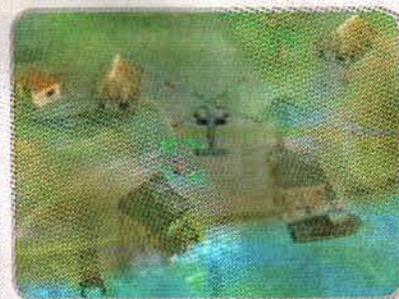
Modo Scooter - Faça a seqüência C↓, C→, C↑, C←, Z, Z, L, C←. Em seguida selecione a opção Thrash e, com o cursor sobre o ícone Level, mova para → e selecione Scooter, para disputar corridas com as pequenas motos de baixa potência.

Confira as supermotos do último nível

Todas os níveis e motos - Aperte C↑, C←, ←, C→, L, R, C↓, Z, entre na opção Thrash e, com o cursor sobre o ícone Level, mova para → . Você terá todos os níveis e motos disponíveis, além do modo Insanity.
Modo Policial - Faça Z, C←, ↓, C←, Z, L, R, C↓, depois selecione o modo Thrash. Ne tela de escolha de personagens você só poderá selecionar o policial e durante o jogo terá de derrubar e prender o maior número possível de infratores.

Nuclear Strike 64

Aumente seu poder e detone os oponentes

Energia infinita - CPPLM.
Diminuir os danos em 50% - PCPNL.
Multiplicar por 4 o poder de destruição das armas - BDGFK.

Com energia infinita, você só precisa se preocupar com as reservas de munição e combustível

Armorines: Project S.W.A.R.M.

Códigos e segredos para ficar invencível

Os truques devem estar na posição On

Entrada das senhas - Você pode inserir as senhas indicadas a seguir de duas maneiras. A primeira é entrando em Options no menu principal, depois escolhendo a opção Cheats e clicando em Enter Cheat. Digite então a senha desejada e depois clique sobre a seta em curva para acionar o truque. Para sair é só usar a opção Go Back e depois entrar no jogo e conferir os truques. A segunda opção é pausar o jogo, selecionar a opção Enter Cheat no menu que aparece na tela e usar as senhas.
Habilitar todos os truques - Use a senha GOLDENPIE, entre na opção Cheats e todos os truques poderão ser ligados: invencibilidade, todas as armas, munição infinita, modo turbo e modo raio-X.
Invencibilidade - GODLY
Munição ilimitada - SORETD
Todas as armas - LOADED
Modo turbo - SONIC
Modo raio-X - SKETCHY
Seleção de fases - Use a senha SKIPPY. Volte ao menu principal e escolha o modo Single. Na tela do mapa você poderá selecionar qualquer missão do jogo. Para isso, basta colocar o cursor sobre o nome da missão, mover com o direcional para → e clicar em Accept.

Com munição infinita é só segurar o dedo no gatilho e eliminar todas as criaturas

Personagens secretos (Multiplayer)
Nova recruta - GODDESS
Inseto gigante - LEGGY
Criatura Volcano - RUBBER
Besouro - CLAW
Monstro - UGLY

Star Gladiator

Jogue com novos lutadores secretos

Rai-On é um lutador muito rápido

Habilite Rai-On - Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Byakko e faça a seqüência, ↑, ↑, ←, ←, →, ←, ↑. Rai-On é o último lutador da primeira fila.
Habilitar Kaede - Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Rain e faça a seqüência ↑, ↑, ←, ←, ↑. Kaede é a primeira lutadora da primeira fila.

Zombie Revenge

Troque a roupa de seu personagem

Roupas novas - Na tela de seleção de personagens coloque o cursor sobre o que pretende escolher, segure Start e aperte Y.

Com o truque os personagens do game aparecem de roupa nova

Test Drive 6

Use códigos especiais

Dica - Entre no Race Menu e em vez de escrever seu nome, use um dos códigos indicados.
Habilitar o modo Stop The Bomber - RFGTR
Dinheiro fácil - AKJGQ
Paralisar o tempo - FFOEMIT
Ativar o tempo - NOEMIT
Todas as pistas - ERERTH
Observação - As dicas funcionam também na versão de Playstation

Soul Fighter

Escolha qualquer fase

Tela de truques - Quando aparecer na tela o logotipo Soul Fighter e você ouvir a voz do locutor, aperte os comandos ←+Y. Quando surgirem na tela as opções Start e Options, clique em Options e em Exit. Você será levado para a tela de truques. Digite uma das senhas.
Super energia - Escreva ABXXYA. Assim você só perde energia diante de um ataque muito forte.
Todas as armas - XAAYBB.
Códigos para acessar as fases
Fase 2 - AABXYA
Fase 3 - XAYAAB
Fase 4 - YYBAXA
Fase 5 - BABXXY
Fase 6 - XAXBYY
Fase 7 - ABXBYB
Fase 8 - YBBAXY
Fase 9 - BYAAXB
Fase 10 - XABBAX
Fase 11 - YBYXAB
Fase 12 - XBAXBY
Assistir ao final - AAAAAA

Enfrente o imenso dragão no final

Virtua Striker 2

Entre em campo com times secretos

Jogar com o time maluco MVP Yuki Chan Team - Seja rápido: você tem apenas 20 segundos para executar a dica. Selecione o modo Arcade, coloque o cursor no time da Iugoslávia e aperte Start. Coloque o cursor no time USA e aperte Start. Coloque o cursor na Coréia e aperte Start. Coloque o cursor na Itália e aperte Start. O time Yuki Chan aparece no canto superior esquerdo da tela. A equipe tem bonecos de neve, um mexicano e uma tartaruga.
Jogar com o MVP Royal Genki Team (time de extraterrestres e robôs com uma bola em forma de disco voador) - Selecione o modo Arcade e execute a dica anterior para habilitar o MVP Yuki Chan Team. Coloque o cursor no MVP Yuki Chan Team, segure Start e aperte o botão A. Um som confirma a dica.
FC Sega Team - Selecione o modo Arcade, coloque o cursor no time da França e aperte Start. Coloque o cursor sobre o time do Chile e aperte Start. Coloque o cursor sobre a África do Sul e aperte Start. Coloque o cursor sobre a Inglaterra e aperte Start. Coloque o cursor sobre o time da Alemanha e aperte Start. Coloque o cursor no time da Argentina e aperte Start. Você agora pode jogar com o time da Sega, produtora do jogo, que só tem feras.
Novo uniforme - Selecione o modo Arcade e coloque o cursor em cima do time com o qual quer jogar. Segure X+Y e aperte o botão A. Sua equipe aparece de uniforme novo.

Lego Racer

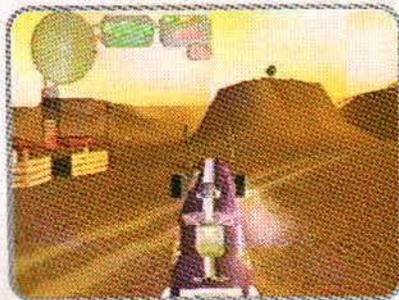
Garanta mais velocidade na pista

Modo turbo - Selecione a opção Build e em seguida monte um piloto. Clique em Make License e coloque seu nome como FSTFRWRD. Escolha na mesma tela a opção para montar um carro e depois de pronto clique na opção Finishing. Na próxima tela escolha a opção para voltar ao menu principal, entre em uma corrida simples e todos os carros serão mais velozes.
Largada turbinada - Na hora da largada aparecem na tela, em contagem regressiva, os números 3, 2, 1. Quando o número 1 estiver sumindo da tela, aperte e segure o botão X para conseguir uma largada turbinada.

Ganhe vantagem largando na frente

Vigilante 8: Second Offense

Truques para vencer

Tela de códigos - Para ter acesso à tela de truques, entre em Options, coloque o cursor em cima de qualquer personagem e aperte L1+R1.
Amortecedores mais potentes - Escreva JACK_IT_UP.
Rodas grandes - Digite GO_MONSTER.
Ver todos os filmes - Escreva LONG_MOVIE.
Tiro mais rápido - Escreva RAPID_FIRE.
Supermíssil - Escreva BLAST_FIRE e seu míssil ganha mais poder de destruição.
Carros mais rápidos - Escreva MORE_SPEED e o carro fica muito mais rápido, quase impossível de controlar.
Carros mais pesados - Escreva GO_RAMMING. Seu carro fica mais pesado e não pula muito.
Ação rápida - Escreva QUICK_PLAY e o computador escolhe um carro e uma pista para você.
Atrair inimigos – Digite UNDER_FIRE e seus três inimigos vão se unir.

Com estas suspensões especiais seu carro vai voar

Jogar em câmera lenta - Escreva GP_SLOW_MO. O jogo fica mais lento e é mais fácil escapar dos tiros.
Sem gravidade - Escreva NO_GRAVITY. Este código reduz a gravidade e seu carro não pára de pular.
Sua música favorita - Pause o jogo e coloque qualquer CD de música. Feche o console, escolha a música que você quer e continue o jogo. Quando acabar a missão coloque novamente o CD de Vigilante 8.

Você pode ver todas as animações do jogo

Street Fighter EX 2 Plus

QUENTE

Habilite novos lutadores e fases secretas

Há personagens exclusivos nesta versão

Habilitar fase bônus Vs Shin Vega - Termine o Arcade mode vencendo Shin Vega .
Enfrentar Kairi - Termine quatro rounds com meteo-combos.
Enfrentar Shadow Geist - Termine os quatro primeiros rounds com special-combos ou excel-combos.
Enfrentar Shin Vega - Termine sete rounds com meteo-combos.
Toque - Os truques a seguir devem ser executados no Expert Mode, que indica seqüências de golpes para o jogador executar, em diferentes níveis de dificuldade.
Habilitar Garuda - Termine todos os golpes de categoria E.
Novas fases bônus - Termine todos os golpes de categoria D.
Habilitar Shadow Geist - Termine todos os golpes de categoria C.
Habilitar Kairi - Termine todos os golpes de categoria B.

Tarzan

Todas as fases e segredos

Todas as fases - No menu principal faça a seqüência ←, ←, →, →, ↓, ↓, ←, →, ↓, ↓, ↓, ↓. Mova o cursor para o local logo abaixo de Load Game, encontre a opção Cheats e escolha qualquer fase.
Menu secreto - Para acessar esta opção, faça primeiro a dica anterior. Depois leve o cursor até a opção Cheat e pressione L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2. Entre em qualquer fase, pause o jogo e veja a opção Cheat Menua. Com este menu você pode ter todas as letras, vidas infinitas e habilitar todos os filmes.

Warpath - Jurassic Park

Tenha todos os dinos

Toque - Os truques a seguir podem ser realizados em qualquer nível de dificuldade. Cada vez que você vencer com um dino aparece um V em seu ícone de escolha.
Habilitar os modos Choice e Survival - Vença com um dino.
Habilitar Carchar - Vença com dois dinossauros.
Habilitar Pachy - Vença com quatro dinossauros.
Habilitar Spino - Vença com seis dinossauros.
Habilitar Trike - Vença com oito dinossauros.
Habilitar Cryo - Vença com dez dinos.
Habilitar Alberto - Vença com 12 dinossauros.
Habilitar o Exhibition mode - Vença com 13 dinos.
Assistir ao comercial de Jurassic Park↓s Island - Vença com Alberto.
Habilite a terceira pele de dino - Vença com seu personagem no Survival Mode.

Fighting Force 2

Acione um menu secreto

Menu de truques - Na tela em que aparecem as palavras Press Start, aperte L1+L2+R1+▲+X+←.
Na próxima tela escolha Star Game e você será levado para o menu de truques, onde poderá selecionar qualquer fase do jogo, munição infinita e invencibilidade.
Observação - Se for atingido por fogo ou cair em buracos, você pode perder energia.

No menu você escolhe as fases clicando no nome desejado

40 Winks

Truques secretos

Atenção - Para usar as seqüências a seguir, pause o jogo e mantenha o botão Select pressionado.
Personagem cabeçudo - L1, ↓, →, L2, ↓
Todos os Winks (na fase House Rub) - ←, ↓, →, →, →
Todas as Dream Keys (na fase House Rub) - ●, L1, L2, L1, L2
Aumente os cogs ao máximo - ↓, R2, L1, ↓, R2
Restaure os tiros de lua - ↓, L2, ←, R2, ←
Restaure os ZZZs - →, L1, ↓, R1, L1
Restaure suas vidas - L1, ↓, →, L2, ↓

Centipede

Jogue com vidas infinitas

Vidas extras - Pause o jogo no modo Adventure e aperte L1, L1, L2, L1. Aperte Start para voltar ao jogo, pause novamente e aperte → para ganhar muitas vidas extras. Cada vez que você colocar → ganha uma vida. Um som confirma que a dica funcionou.

Chegue à última fase sem precisar usar Continues

Tony Hawk`s Pro Skater

Todos os recordes com skatistas secretos

Seja um recordista usando a dica

Pontos extras nos halfs - Segure o direcional para qualquer lado e aperte ●.
Jogar em câmera lenta - Pause o jogo, mantenha pressionado L1 e aperte ■, ←, ↓, ■, ←. O menu de Pause vai tremer indicando que a dica funcionou.
Comece o jogo em qualquer lugar da pista - Pause o jogo, mantenha pressionado L1 e aperte ■, ●, X, ↓, ↓. O menu de Pause treme quando a dica funciona.
Habilite Officer Dick e outros segredos - Para habilitar o personagem secreto Officer Dick, pause o jogo, mantenha pressionado L1 e aperte ●, →, ↓, ↓, ●, ↓, ■, ▲. Volte ao menu principal e você verá que Officer Dick, todas as pranchas e pistas estarão habilitadas.
Jogue com Private Carrera (Barelly legal) - Faça a dica anterior e comece o jogo em qualquer modo com Officer Dick. Pause, mantenha pressionado L1 e aperte ▲, ↓, ▲, ↓, ●, ↓, ←, ▲. Desta vez o menu de pause não vai tremer. No lugar do Officer Dick aparece Barelly Legal, um personagem que tem todas as barras de status cheias e faz manobras de arrepiar.
Officer Dick com os movimentos e sons de Barelly legal - Comece o jogo em qualquer modo com o Officer Dick, pause o jogo, mantenha pressionado L1 e aperte ▲, ↓, ▲, ↓ ●, ↓, ←, ▲. Escolha a opção Continue (não escolha Retry pois o jogo pode travar), escolha Officer Dick e ele vai estar com os movimentos e vozes de Barelly legal.

Comece o jogo nas rampas mais radicais

Coolboarders 4

Habilite pistas, personagens, pranchas e eventos especiais

Todas as pistas, personagens e pranchas - Selecione o modo para 1 jogador (One Player) e entre com o nome ICHEAT. Um som confirma que a dica funciona.
Eventos especiais - Selecione o modo para 1 jogador (One Player) e entre com o nome IMSPECIAL . Um som confirma a dica.

Use as pranchas mais legais e detone

Twisted Metal 4

Torne-se imbatível e descubra novas fases e carros

Senhas secretas - Para acessar a tela de Passwords entre em Options, escolha a opção Password, digite uma das seqüências indicadas a seguir e saia apertando ▲.
Invencibilidade - ↓, ←, L1, ←, →.
Carro Sweet Tooth - Start, R1, →, →, ←.
Carro Crusher - ↓, R1, →, R1, L1.
Carro Moon Buggy - Start, ▲, →, L1, Start.
Carro RC Car - ↓, ↓, ←, Start, →.
Carro Super Auger - ←, ●, ▲, →, ↓.
Carro Super Axel - ↓, →, ↓, ↓, L1.
Carro Minion - ▲, L1, L1, ←, ↓.
Carro Super Thunder - ●, ▲, Start, ●, ←.
Carro Super Slamm - →, L1, Start, ●, Start.

Fases secretas
Neon City - ←, ▲, →, →, ←.
Road Rage - Start, Start, ↓, ●, L1.
Bedroom - L1, →, ←, ←, L1.
Amazonia 3000 B.C. - ●, L1, Start, L1, Start.
Oil Rige - Start, ←, ↓, Start, ●.
Minion´s Maze - Start, R1, ←, R1, R1.
The Carnival - ●, ←, ↓, R1, L1.

Grand Turismo 2 (CD americano)

Iniciar as corridas na 2ª volta - D00A99AC 0001
800A99AC 0002
Vitória rápida -
D00A99AC 0000
800A99AC 0002
Códigos para o Simulation Mode
Dinheiro infinito -
801D0FC8 E0FF
801D0FCA 05F5
Todas as licenças com troféus de ouro -
50003CA4 0000
801CA758 0400
Licença B com todos os troféus de ouro -
801CC760 0400
801CC804 0400
801CC8A8 0400
801CC94C 0400
801CC9F0 0400
801CCA94 0400
801CCB38 0400
801CCBDC 0400
801CCC80 0400
801CCD24 0400
Licença A com todos os troféus de ouro -
801CC0F8 0400
801CC19C 0400
801CC240 0400
801CC2E4 0400
801CC388 0400
801CC42C 0400
801CC4D0 0400
801CC574 0400
801CC618 0400
801CC6BC 0400
Licença I-C com todos os troféus de ouro -
801CBB34 0400
801CBBD8 0400
801CBC7C 0400
801CBD20 0400
801CBDC4 0400
801CBE68 0400
801CBF0C 0400
801CBFB0 0400
801CC054 0400
Licença I-B com todos os troféus de ouro -
801CB428 0400
801CB4CC 0400
801CB570 0400
801CB614 0400
801CB6B8 0400
801CB75C 0400
801CB800 0400
801CB8A4 0400
801CB948 0400
801CB9EC 0400
801CBA90 0400
Licença I-A com todos os troféus de ouro -
801CADC0 0400
801CAE64 0400
801CAF08 0400
801CAFAC 0400
801CB050 0400
801CB0F4 0400
801CB198 0400
801CB23C 0400
801CB2E0 0400
801CB384 0400
Superlicença com todos os troféus de ouro -
801CA758 0400
801CA7FC 0400
801CA8A0 0400
801CA944 0400
801CA9E8 0400
801CAA8C 0400
801CAB30 0400
801CABD4 0400
801CAC78 0400
801CAD1C 0400

Grand Turismo 2 (CD japonês)

Iniciar a corrida na 2ª volta do Arcade mode -
D00AA4AC 0000
800AA4AC 0002
Velocidade máxima (durante a corrida aperte ↑+X) -
D01C9C0A BFEF
800AA4EA 0040
Licença A
801CCAF8 0400
801CCB9C 0400
801CCC40 0400
801CCCE4 0400
801CCD88 0400
801CCE2C 0400
801CCED0 0400
801CCF74 0400
801CD018 0400
801CD0BC 0400
Licença B
801CD160 0400
801CD204 0400
801CD2A8 0400
801CD34C 0400
801CD3F0 0400
801CD494 0400
801CD538 0400
801CD5DC 0400
801CD680 0400
801CD724 0400
Licença I-C
801CC490 0400
801CC534 0400
801CC5D8 0400
801CC67C 0400
801CC720 0400
801CC7C4 0400
801CC868 0400
801CC90C 0400
801CC9B0 0400
801CCA54 0400
Licença I-B
801CBE28 0400
801CBECC 0400
801CBF70 0400
801CC014 0400
801CC0B8 0400
801CC15C 0400
801CC200 0400
801CC2A4 0400
801CC348 0400
801CC3EC 0400
Licença I-A
801CB7C0 0400
801CB864 0400
801CB908 0400
801CB9AC 0400
801CBA50 0400
801CBAF4 0400
801CBB98 0400
801CBC3C 0400
801CBCE0 0400
801CBD84 0400
Superlicença
801CB158 0400
801CB1FC 0400
801CB2A0 0400
801CB344 0400
801CB3E8 0400
801CB48C 0400
801CB530 0400
801CB5D4 0400
801CB678 0400
801CB71C 0400
1 bilhão de dólares
801D19C8 9680
801D19CA 0098

Warpath

Todos os dinos secretos
80030F46 0101
80030F4E 0101
80030EDC 0101
80030EDE 0101
80030EE0 0101
80030EE2 0101
Tempo infinito
8007714C 003C
Vitória rápida (jogador 1)
80060F3C 0003
80060F3E 1480
80060F4A 2400
Vitória rápida (jogador 2)
80060F3C 0003
80060F3E 1080
80060F4A 2400
Lutar no último estágio
80030EC6 0008
Jogador 1 nunca vence
30030EB7 0000
Jogador 2 nunca vence
30030EB8 0000

Street Fighter Ex 2 Plus

Use o código a seguir para habilitar outros truques
D01BD48A 1040
801BD48A 1000
Energia infinita (jogador 1)
801E9204 00C8
Energia infinita (jogador 2)
801EAA80 00C8
Barra de especial infinita (jogador 1)
801217AC 96C8
801E9204 96C8
Barra de especial infinita (jogador 2)
801EAA80 96C8
8012A554 96C8
Habilitar lutadores secretos
801F47B0 FFFF
801F47B2 FFFF

Parasite Eve 2 (CD japonês)

Tudo no máximo
Energia - 80074888 03E7
8007488A 03E7
Magia - 8007488C 03E7
8007488E 03E7
Pontos de bônus -
8007487C 423F
8007487E 000F
Experiência -
80074878 967F
8007487A 0098

Resident Evil 2 (CD japonês)

Master code -
F10004F0 2400
F10004F4 2400
Energia infinita
810E1322 00C8
Disparar tiros em rajadas
D1014FA4 8010
810E1318 0B00
Habilita o modo 4th Survivor
800E10EF 0048
Habilitar o modo Tofu Survivor
800E10EF 0049
Habilitar modo Biohazard 2
D00E10EF 0040
800E10EF 0000
Iniciar o jogo no segundo cenário - 800E110C 0040
Não contar os Saves
810E8B50 0000
Salvar o jogo - Aperte Z + B
D1014FA4 6000
810E8928 8007
D1014FA4 6000
810E892A 4110

Indiana Jones - A Máquina Infernal

Fique invencível e armado até os dentes

Atenção - Em qualquer momento do jogo, pressione F10 e digite a seqüência de letras indicada para ativar a dica desejada.
Invencibilidade - Taklit_marion on
Todas as armas - Urgon_elsa
Todos os itens de saúde - Azerim_sophia

Torne-se invencível e encare todos os desafios do jogo sem medo

Heroes of Might and Magic III

Habilite todos os segredos

Atenção - Durante o jogo, pressione Tab para abrir a barra de mensagens. Digite um dos códigos e em seguida tecle Enter.
Construção no castelo - nwconlyamodel
Derrota instantânea - nwcsirrobin
Vitória imediata - nwctrojanrabbit
Munição e outros itens - nwcantioch
Pular nível - nwcigotbetter
Sorte máxima - nwccastleanthrax
Moral máxima - nwcmuchrejoicing
Mapa completo - nwcgeneraldirection
Mapa secreto completo - nwcalreadygotone
Todas as magicas e poções - nwctim

Rollercoaster Tycoon

Ganhe mais dinheiro

Mais dinheiro - Pressione a tecla F e em seguida M + Enter e ganhe $5.000. Esta trapaça só pode ser usada uma vez por mês.

Flood

Passe por todas as fases

Toque - Use as senhas no menu de Passwords para acessar qualquer nível do jogo.

Nível 1 - FROG
Nível 2 - YEAR
Nível 3 - QUIF
Nível 4 - LONG
Nível 5 - WORD
Nível 6 - FRED
Nível 7 - WINE
Nível 8 - GRIP
Nível 9 - TRAP
Nível 10 -THUD
Nível 11 - FRAK
Nível 12 - VINE
Nível 13 - JUMP
Nível 14 - NILL
Nível 15 - FOUR
Nível 16 - GRIT
Nível 17 - ZING
Nível 18 - JING
Nível 19 - LIDO
Nível 20 - POOL
Nível 21 - HATE
Nível 22 - REED
Nível 23 - LIME
Nível 24 - QUID
Nível 25 - WING
Nível 26 - FLEE
Nível 27 - GIGA
Nível 28 - HEAD
Nível 29 - LOOP
Nível 30 - SING
Nível 31 - JOUX
Nível 32 - PINK
Nível 33 - GOGO
Nível 34 - LETS
Nível 35 - QUAD
Nível 36 - BRIL
Nível 37 - EGGS
Nível 38 - HENS
Nível 39 - NAIL
Nível 40 - SOUP
Nível 41 - FOAM
Nível 42 - MEEK

Requiem: Avenging Angel (Update)

Seja imortal e tenha todas as chaves

Toque - Para ativar a janela de trapaça pressione o ENTER e depois use um dos códigos.
Todas as chaves (use primeiro esta senha) - csmilton
Passe para laboratório médico - csstigmata
Armadura e energia - csshroud
Saúde - cshealth
Todos os itens - csrosary
Munição - csammo
Todas as armas - csguns
Modo Deus - csyhwh

Dark Colony

Consulte o mapa

Dica - Clique na coluna de mensagens e em seguida digite um dos códigos.
Crédito de $1000 - Web nem equipamento
Mapa completo - Salga et

Coração Valente

Acione códigos secretos

Atenção - Para usar as senhas, em qualquer momento do jogo, durante as batalhas, pressione DELETE e insira o código desejado.
Derrubar muros - BASTILLE DAY
Desabilitar o sangue nas batalhas - HEAMORRHAGE
Eliminar suas tropas - THE FIVE HUNDRED
Atear fogo nas construções - DRESDEN
Matar todos os oponentes - BANNOCKBURN
Tropas inimigas mais fortes - STEEVE REEVES
Recuar tropas - BUCKS FIZZ

Tomb Raider - The Last Revelation

Jogue com todas as armas em qualquer fase

Atenção - Para que os truques funcionem, Lara deve estar olhando para o lado Norte, Para facilitar, encontre uma plataforma onde Lara possa se pendurar, assim ela vai ficar na posição exata sem esforço. O lado vermelho da agulha da bússola indica o Norte.
Medipacks e todas as armas com munição infinita - Com Lara na posição correta, entre na tela do inventário, leve o cursor até o Small Medipack. Em seguida aperte no teclado as letras G,U,N,S (todas ao mesmo tempo). Saia e entre novamente no inventário: seus medicamentos, armas e munição serão infinitos.
Pular de fase - Com Lara na posição correta, entre na tela do inventário e leve o cursor até o ícone de Load. Tecle H,E,L,P (todas as letras o mesmo tempo). Saia do inventário e automaticamente você pula para a próxima fase.

Pulando as fases você confere todas as incríveis animações do jogo

Slave Zero

Vença todas as missões

Atenção - Durante o jogo pressione T e em seguida use um dos códigos.
Upgrade de armas - /goodies
Vencer a missão - /i win
Escolher missão - /mission [o nome da missão]
Saúde - /onass
Jogador danificado - /ouch
Caminhar pelas sombras - /3prong
Finalizar o jogo - /big ass

Tyrian

Segredos especiais para vencer

Menu secreto - No Main menu digite DESCTUCT para abrir um menu secreto onde você pode acionar tanques de guerra e helicópteros.

Caesar 3

Aumente sua grana e ganhe sempre

Dica - Aperte o botão direito do mouse em um poço, enquanto você tiver menos de 5.000 denari. Em seguida, aperte [Alt]+ K e entre com um dos códigos.
Mais dinheiro - ALT+C
Vitória instantânea - ALT+V

Melhore seu desempenho com mais dinheiro e ganhe fácil

KOMBAT GAMES
GAME BOY E PLAYSTATION-CLUBE LOCAÇÃO SEMANAL
•Locação NINTENDO 64
•Entrega à domicílio
•Atendemos em Salvador
Fone: (0xx71) 255-0977

Aparelhos

Vendo/Troco/Videogames/Fitas Play./Nintendo 64/Super Nintendo Envio por Sedex F: 011 6191-2666

Compro/Vendo/Troco Game/Jogo Play, N64, Dreamcast, S.Nes, Etc. F011.5512-4215,9905-3255,97608719

Assistência Técnica

Flipper Oficina de Video Games Consertos e Peças " Via Sedex ". Especialista em canhão do Play. F:11/6958-5801/6682-2422 Penha-SP

Trocam-se

Troca e VD de Aparelhos:*Plays-tation/Dream-Cast Am./S.Nes./Nintendo 64.Só p/ SP.F:(11)5061-4899

Vendas

Vendo 2 Rádios TalkAbout.Apenas R$380 c/ Nota Fiscal e Manual de Operações. F:(11)710-9031 c/ Hugo

Vendem-se

Vendo Playstation c/ 62 CDs Game shark 4 memory cards 2 controles. R$650 (11)5611-3689 tratar Albert

Vendo Nintendo 64 R$ 200 Entrego no Local ou via Sedex. Ligue F:011-6119-4434 com Israel

Clubes

Station Club Fique Sócio. Mande sua Carta p/R:Valfrido Maciel 261 Petraglia,Franca-SP.CEP:14409-129

Serviços

Aqui Video Games (Novos e Semi-Novos). Temos Acessórios, Games e Assistência Técnica. Parcela / Troca / Entrega Sedex ou Pessoal. F:(0xx11) 866-4375 / 866-1470 e-mail: www.dragoon.com.br

Vendem-se

Ilas Games. Vendo 88 cartuchos de Super nes,mais 26 de Mega,mais 31 de Master-System e mais 11 de N64. F: (11) 6135-3971.

IntergameVenda de Aparelhos**** Jogos p/ todas as Marcas. Assis. Técnica Fone/fax:(11) 5666-0803.

Para anunciar, ligue:
3037-2700 ou para outras localidades 0800-132066 (ligação gratuita)

PLAYSTATION

NINTENDO 64

SOUTH PARK